



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
EDUCACIÓN**

**Herramientas digitales en aula y las estrategias de enseñanza
docente en la presencialidad en una institución educativa
secundaria Chulucanas, 2023**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestro en Educación

AUTOR:

Moran Quispe, Pedro Marcial (orcid.org/0000-0003-3670-1039)

ASESORES:

Mg. Lopez Kitano, Aldo Alfonso (orcid.org/0000-0002-2064-3201)

Dr. Aguilar Padilla, Fernando Ysaías (orcid.org/0000-0002-0634-0028)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA - PERÚ

2023

Dedicatoria

La presenta investigación es dedicado a mis padres por sus palabras de aliento, motivación y fuerza que me dan cada día y por enseñarme a cumplir mis metas., así continuar creciendo y superarme profesionalmente.

Agradecimiento

Un agradecimiento a los maestros, quienes me brindaron sus conocimientos durante los dos primeros ciclos de la maestría en educación y así culminar con éxito esta investigación.

Índice de contenido

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenido	vi
Índice de tablas	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	6
III. METODOLOGÍA	14
3.1 Tipo y diseño de la investigación	14
3.2 Variables y operacionalización	14
3.3 Población, muestra, muestreo	16
3.4 Técnica e instrumentos de recolección de datos	17
3.5 Procedimientos	19
3.6 Método de análisis de datos	19
3.7 Aspectos éticos	19
V. DISCUSIÓN	21
VI. CONCLUSIONES	38
VII. RECOMENDACIONES	39
REFERENCIAS	40
ANEXOS	

Índice de tablas

	Pág.
Tabla N°01: Estadístico de confiabilidad de las variables	18
Tabla N°02: Expertos que validaron el instrumento	18
Tabla N°03: Resultados de la variable Herramientas Digitales y sus Dimensiones.	21
Tabla N°04: Resultados de la variable Estrategias de enseñanza docente y sus Dimensiones	22
Tabla N°05: Relación entre las variables Herramientas Digitales en aula y Estrategia de Enseñanza Docente	23
Tabla N°06: Relación entre las variables Herramientas Digitales en aula y la dimensión Estrategia Instrumental docente	24
Tabla N°07: Relación entre las variables Herramientas Digitales en aula y la dimensión Estrategia efectivo – motivacional.	25
Tabla N°08: Relación entre las variables Herramientas Digitales en aula y la dimensión Estrategia Cognitiva – Metacognitiva	26
Tabla N°09: Prueba de normalidad Kolmogorov – Smirnov de las variables, Herramientas digitales en aula y las estrategias de enseñanza docente.	27
Tabla N°10: Correlación entre las Herramientas Digitales y La estrategia de Enseñanza Docente	28
Tabla N°11: Correlación entre las Herramientas Digitales y La Estrategia Instrumental.	29
Tabla N°12: Correlación entre las Herramientas Digitales y La Estrategia Efectivo – Motivacional.	30
Tabla N°13: Correlación entre las Herramientas Digitales y La Estrategia Cognitiva – Metacognitiva.	31

Resumen

La presente investigación titulado: Herramientas digitales en aula y las estrategias de enseñanza docente en la presencialidad en una institución educativa secundaria Chulucanas, 2023, tuvo como propósito, conocer la relación que existe de las herramientas digitales en las estrategias de enseñanza en docentes del nivel secundario. Definiendo las variables, herramientas digitales y estrategia de enseñanza docente, y teniendo en cuenta la hipótesis general que será si existe una relación entre las herramientas digitales en aula y las estrategias de enseñanza docente en la presencialidad en una institución educativa. El estudio corresponde a una investigación del enfoque cuantitativo, nivel descriptivo correlacional, diseño no experimental. Se trabajó con una muestra de 60 docentes en una institución educativa secundaria Chulucanas, 2023, se utilizó el estadístico de Spearman para determinar la correlación entre ambas variables. Para el recojo de datos se utilizaron 02 cuestionarios en forma presencial y virtual, siempre con los permisos correspondientes. Se confirmó que el uso las Herramientas digitales en aula tiene una correlación positiva y significativa en las estrategias de enseñanza docente en una institución educativa secundaria Chulucanas, 2023. Con un coeficiente de correlación de rho de Spearman es igual a 0,410. El p-valor es de 0,001 el cual es menor a 0,05 y menor al 0,01, la cual acepta la hipótesis alterna.

Palabras clave: Herramientas digitales, estrategias de enseñanza, Tics

Abstract

The present investigation entitled: Digital tools in the classroom and teacher teaching strategies in face-to-face education in a Chulucanas secondary educational institution, 2023, had the purpose of knowing the relationship that exists between digital tools in teaching strategies in secondary level teachers. Defining the variables, digital tools and teacher teaching havoc, and taking into account the general hypothesis that will be if there is a relationship between digital tools in the classroom and teacher teaching strategies in face-to-face in an educational institution. The study corresponds to an investigation of the quantitative approach, correlational descriptive level, non-experimental design. We worked with a sample of 60 teachers in a Chulucanas secondary educational institution, 2023, the Spearman statistic was used to determine the correlation between both variables. For data collection, 02 questionnaires were used in person and online, always with the corresponding permits. It was confirmed that the use of digital tools in the classroom has a positive and significant correlation in teacher teaching strategies in a secondary educational institution in Chulucanas, 2023. With a correlation coefficient of Spearman's rho equals 0.410. The p-value is 0.001, which is less than 0.05 and less than 0.01, which accepts the alternate hypothesis.

Keywords: Digital tools, teaching strategies, Tics.

I. INTRODUCCIÓN

La nueva realidad de la educación en nuestro país, ha avanzado considerablemente, siendo así que el mundo entero tiene que afrontar nuevos retos y adaptaciones rápida a cambios, donde en las escuelas, los docentes no están altamente preparados y capacitados adecuadamente para la nueva era de la globalización educativa. El docente en esta nueva era de presencialidad, ha obligado a cambiar algunas rutinas a las que están acostumbrados en el aspecto de estrategias de enseñanza en el aula, siguiendo una enseñanza tradicional sin alguna innovación nueva, interesante y transformadora para llegar a los estudiantes con las enseñanzas significativas, dando así el poco uso de la tecnología, como algo que no puede mejorar las técnicas docentes, un aprendizaje a distancia durante la pandemia.

Nos comenta, Granda et al. (2019), que la tecnología de la información y la comunicación (a partir de esta línea se utilizará TICS) son un apoyo importante para el nuevo modelo educativo. Muchos maestros dedicados a la enseñanza en las aulas, ven dichas herramientas poco efectiva en el proceso de enseñanza. Se ha demostrado que su utilización en diferente forma multimedia, interactiva y asincrónica beneficia la estimulación de los estudiantes, así como, la atención efectiva y como el aprendizaje que presente autonomía y forma continua. El autodiagnóstico, evaluación y gestión de cursos de educación y formación. Sin embargo, los principales obstáculos para su plena integración en el aula son la formación técnica y las actitudes docentes, que dotan a los docentes de nuevos métodos y procedimientos de enseñanza que se adecuan a la forma de aprendizaje y falta de proceso de aplicar lo aprendido de cada alumno. cómo se establece en el currículo nacional de educación básica del Ministerio de educación (2016) en función de las competencias de todas las áreas.

Baque et al. (2021), analizo el aprendizaje vital y su aplicación a través de estrategias didácticas y pedagógicas innovadoras para potenciar el aprendizaje. Resaltando la importancia del aprendizaje significativo para que logren los estudiantes, logros muy importantes en su vida cotidiana, esta importancia se mantiene y se actualiza constantemente en el tiempo, y el aprendizaje significativo es una estrategia didáctica que en la actualidad se perfila como una solución al problema de la innovación educativa que los docentes eligen

implementar herramientas como estrategias de aprendizaje que aprenden del conocimiento de los estudiantes.

De la misma forma, Cubillas. (2020), enfatizo que el uso del entorno virtual en el contexto creado por la pandemia, que lejos de ser una herramienta eficaz para generar enseñanzas significativas y de calidad, es en definitiva un factor que revela las grandes inconsistencias de nuestro sistema educativo, que afecta principalmente a los sistemas de educación básica y afectamente mayormente a los colegios rurales.

Mismo modo, Serrano. (2019), ilustra la importancia de la gestión tecnológica con las habilidades, destrezas de las estrategias de como enseñar y transmitir un aprendizaje desde un colegio, ya que el uso de la sala de cómputo, algo que no todas instituciones lo tiene en sus instalaciones, permite a los docentes utilizar la tecnología, como estrategia de enseñanza y así poder activar el aprendizaje significativo, mejorando la calidad educativa respecto a la enseñanza impartida por los docentes, por lo que deben considerar el uso de estas tecnologías en sus planificaciones de clases y actividades extracurriculares para mantener a los estudiantes motivados por aprender.

Pamplona et al. (2019), en su investigación, dijo que la implementación de estrategias didácticas infantiles a nivel escolar es un trabajo difícil que toma en cuenta muchas cosas, como la formación, la cultura, el área de desarrollo de los estudiantes y las metas esperadas. Los maestros pueden utilizar estrategias adecuadas que faciliten el aprendizaje para lograr este objetivo. La implementación de estrategias sin una base pedagógica y objetivos claros en el proceso de aprendizaje implica ignorar estos factores. Por lo tanto, las estrategias de enseñanza están íntimamente relacionadas con la capacitación y calificación de los maestros. Es trascendental enfatizar que existen una variedad de enfoques pedagógicos significativos para el aprendizaje en la escuela, que han sido socializados en varios estudios de profesionales de las ciencias sociales, pero no siempre se utilizan.

Sobrado (2021), definió las tecnologías para el uso de herramientas digitales en situaciones de emergencia en salud simplifica el proceso de innovación tecnológica, asumiendo que la definición de herramientas digitales es un concepto nuevo y actualizado que acaba de crear un concepto más amplio y válido, cabe señalar que hoy en día forma parte de las rutinas personales,

laborales y sociales. La adaptación al cambio ocurre de repente, por lo que hay muchas dificultades al principio, ya sean administradores, docentes o estudiantes, lo que hace que muchos profesionales, por diversas razones, no se hayan adaptado del todo al uso de las plataformas digitales y, por lo tanto, establezcan mayores exigencias. para plataformas digitales. Ayudando a hijos o familiares cercanos a comprender mejor el uso de la tecnología y sus recursos.

El objetivo de esta investigación es relacionar las estrategias de enseñanza de los maestros, al explorar y utilizar las herramientas digitales en el aula. Comprometan activar la participación de los estudiantes con su aprendizaje, donde las cuáles se espera encontrar grandes logros, y como también una alternativa de solución, para que se puede aplicar en el trabajo docente, para así poder mejorar toda la situación adversa en el progreso sistemático de los aprendizajes de los estudiantes implementando las TICS, en el campo de las herramientas digitales en el salón de clase; dando a mejorar las estrategias de enseñanza docente de los alumnos, solucionando el problema de los aprendizajes para generar personas competentes que ayuden al desarrollo de su localidad.

Por consiguiente, realizamos la siguiente pregunta respecto al problema, ¿Qué relación existe entre las herramientas digitales en aula y las estrategias de enseñanza docente en la presencialidad en una institución educativa?, esto debido, la tecnología ha llegado en esta épocas en la gran utilización de programa, herramientas en términos digitales en el trabajo docente, que no se utilizan totalmente, ya que los docente no están preparados a utilizarlos o la poca capacitaciones y preparación, ya que las herramientas digitales facilitarían el aprendizaje y cerraría las brechas educativa y es por ellos que se planteó como problemas específicos, como, PE1: ¿Qué relación existe entre las herramientas digitales en aula y Estrategia instrumental en la presencialidad en una institución educativa?, PE2: ¿Qué relación existe entre las herramientas digitales en aula y estrategia afectivo-motivacional en una institución educativa de educación secundaria?, y PE3: ¿Qué relación existe entre las herramientas digitales en aula y estrategia cognitiva metacognitiva en una institución educativa de educación secundaria?.

La justificación del trabajo se basa en la comprensión de la jerarquía del conocer, explorar, relacionar y manejar las estrategias de enseñanza, respecto

del trabajo docente, para poder incorporar estas herramientas tecnológicas adecuadas en nuestra planificación y promover la buena práctica docente con el uso de programas tecnológicos, teniendo en cuenta que los estudiantes necesitan salir de la educación tradicional. Esto mejorará la calidad de enseñanza con el uso de las TICs en los lugares donde transmiten conocimiento enriquecedor, ya sea para desarrollar o mejorar habilidades, ayudando el manejo de rubricas respecto al desempeño profesional docente y así mejor los resultados de aprendizaje en las diferentes áreas.

Los escolares poseen su identidad de aprendizaje y los profesores sus formas o técnicas de enseñanza, que a veces puede ser no tan innovador. Es por ello que el docente se debe reflexionar sobre sus técnicas o estrategias empleadas al enfoque y considerar la implementación correcta de la competencia transversal relacionado con los entornos virtuales generado por las TICs. Asimismo, el uso de las herramientas digitales brinda diferentes posibilidades a los estudiantes, potencia la interacción en equipo, potencia el trabajo colaborativo, y reaviva periódicamente actividades que fomentan la creatividad, el pensamiento y el análisis crítico. Como docente debemos prepararlos y motivarlo cada día con estrategias innovadoras de acuerdo a sus fortalezas y debilidades. Los estudiantes del nivel secundario se emocionan aún más cuando ofrecemos lecciones interactivas, novedosas, en las que se les presentan videos, fotos y materiales de aprendizaje de apoyo. Poner en uso las herramientas digitales que se encuentran en las escuelas, sea un procedimiento de desarrollo, genera un enfoque nuevo e innovador a través del cual los docentes pueden adaptarse poco a poco y estar al tanto de los nuevos cambios que imponen esta nueva era de globalización.

Por otro lado, tanto los docentes como los estudiantes tendrán dificultades cada año para usar las herramientas digitales debido han este nuevo cambio implementando la tecnología de manera adecuada. Para lograr una educación de calidad, el espacio escolar no solo debe estar equipado, con instalaciones técnicas como proyectores, televisores, computadoras, equipos de audio y portátiles, sino que también debe ser utilizado activamente por los docentes. Es importante proporcionar información actualizada con las capacitaciones y el guía presencial de uso de estas herramientas. Esto se traduce en el éxito a nivel transcendental de que los estudiantes incrementen mejor sus competencias e

incremente su aprendizaje, a la labor de los docentes en términos de logro de aprendizaje.

El objetivo general de la investigación será determinar la relación entre las herramientas digitales en aula y las estrategias de enseñanza docente en la presencialidad en una institución educativa ; los objetivos específicos serán: OE1: Determinar la relación existe entre las Herramientas digitales en aula y Estrategia instrumental en la presencialidad en una institución educativa ; OE2: Determinar la relación existe entre las herramientas digitales en aula y estrategia afectivo-motivacional en una institución educativa de educación secundaria y OE3: Determinar la relación existe entre las herramientas digitales en aula y estrategia cognitiva metacognitiva en una institución educativa de educación secundaria.

La hipótesis general será que existe una relación entre las herramientas digitales en aula y las estrategias de enseñanza docente en la presencialidad en una institución educativa; y las hipótesis específicas serán: H1: Existe relación entre las herramientas digitales en aula y Estrategia instrumental en la presencialidad en una institución educativa; H2: Existe relación entre las herramientas digitales en aula y estrategia afectivo-Motivacional en una institución educativa de educación secundaria y H3: Existe relación entre las herramientas digitales en aula y estrategia cognitiva metacognitiva en una institución educativa de educación secundaria.

II. MARCO TEÓRICO

Se consideran algunos estudios relevantes e importante a nivel nacional relacionados con las herramientas digitales y las estrategias de enseñanza docente que se consideraron para los antecedentes de la investigación:

Según el estudio del investigador Navarro, M. (2022), en el sistema educativo del país, el progreso de las últimas tendencias en el uso de herramientas tecnológicas es muy importante, no solo para las universidades, sino para todas las instituciones, incluyendo las escuelas estatales del país, como parte del programa del Ministerio. Las competencias digitales dedicadas a las TICS hacen que cada una de ellas tengan un grado de satisfacción, y progreso de la calidad en los colegios, así como el orden de los conocimientos respecto a los aprendizaje de los estudiantes en sus niveles, teniendo en cuenta que aplicar las herramientas digitales de última generación, atribuyen a una planificación correcta en los momentos de la secuencia didáctica, llegando a concluir una correlación entre rendimientos académico y herramientas digitales de un 0,893 dando una aceptación, lo que brinda una correlación positiva muy fuerte.

También tenemos a Arriaga, L. (2018), encuentra una relación significativa entre las variables, calidad de los servicios educativos con las TICS, ya que, en las I.E. jornadas escolares de tiempo completo en todo el país, los estudiantes a más horas permanecer en un salón de clase, no captan las enseñanzas de sus docentes en las últimas horas, por factores de que están cansados y distraídos, ya que no hay estrategias innovadoras, que pueda distraer sus mentes. Asimismo, las herramientas tecnológicas sean parte integradoras en los cursos dictados, por lo tanto, brindan servicios educativos de calidad a los estudiantes. En consecuencia, un buen indicador del interés referido a los maestros que dictan el nivel secundario por utilizar las TICs en el salón de clases, es el conocimiento y el uso de las TICs de los estudiantes. Sin embargo, este uso dependerá de una cierta medida en la planificación curricular o documentos de gestión de las instituciones, porque los docentes no integran en sus sesiones algunas las herramientas tecnológicas en sus clases y no comprenden el gran valor que puede tener su incorporación en las instituciones públicas para mejorar las carencias, en la forma de transmitir la calidad de sus servicios. No reconocen la gran fortaleza e importancia de dichas herramientas a la enseñanza del

proceso de adquisición de conocimientos, ya que enseñan de manera tradicional y pierden el significado o propósito de dicha enseñanza.

Para Chacón, (2021), consideró en forma relevante e indispensable la combinación de herramientas digitales TICS en el aprendizaje ya que es crucial que los nuevos conocimientos se absorban y utilicen en su día a día, y los beneficios de los estudiantes deben estar relacionados con la tecnología. Demostrando que, a mayor conocimiento de las TICS, mejor aprendizaje significativo. Es por ellos, resalta el autor la importante que los docentes centren su planificación de lecciones y cursos en motivar a los estudiantes a través de las TICS y darles oportunidades de mejoras a sus conocimientos y formación de profesores usando continuamente las TICS y eliminación progresiva de la educación tradicional con el fin de mejorar las estrategias de aprendizaje.

Para Hurtado, et al. (2021), contrastó que las estrategias de aprendizaje son metodologías que manejan los agentes de aprendizaje (comúnmente llamados maestros) para ayudar a los estudiantes a aprender. Por lo tanto, siempre tienen un significado deliberado, porque antes de cualquier programa o curso de estudio, los docentes deciden cómo utilizarán sus conocimientos y, por lo tanto, qué estrategias guiarán sus acciones. La conclusión de este estudio es que las estrategias de instrucción son métodos utilizados por los docentes (a menudo llamados maestros) para ayudar a los estudiantes a aprender.

Según Valverde y Solís (2021), comenta que los profesores universitarios son esenciales para el éxito de la educación virtual, y su capacidad digital, la rutina innovadora de herramientas tecnológicas y las estrategias de enseñanza aplicadas dependen en gran medida de los profesores universitarios. Los estudiantes actualmente prefieren aprender de forma dinámica e interactiva, manipulando las redes sociales con utilización del famoso internet, por lo que las estrategias de aprendizaje virtual más populares y utilizadas son videos, foros, videoconferencias, cuestionarios o juegos en línea, y la inversión de roles. Y el uso de servicios virtuales como Zoom y pizarras en línea ha abierto oportunidades para trabajar en equipo y ayudarlos. Por lo tanto, crear un nuevo entorno de aprendizaje presenta nuevos desafíos tanto para los estudiantes como para los docentes. Los docentes deben aprender nuevas habilidades y uso de tecnologías para adaptarse a este nuevo entorno de aprendizaje virtual. Participar e inspirar a los estudiantes en su utilización. El objetivo fue brindar una

educación de alta calidad que no solo mejore sus habilidades cognitivas sino también sus habilidades blandas y trate de disipar la idea de que la educación virtual es diferente de la presencial.

Quispe y Vilca (2020), identifican vínculos entre el uso de las TICS Programas de idioma inglés para estudiantes con niveles de comprensión lectora Secundario; el estudio es pertinente, descriptivo, cuantitativo; hay una muestra 80 alumnos del IE, distrito de Juliaca; la herramienta es la prueba Cambiando el Cuestionario de Comprensión Lectora y TIC; los resultados mostró que el 2,5% de los estudiantes utilizaba mal las TIC, Mientras que el 28,7% de los escolares mostraron un nivel normal, también lo hizo el 62,5% , mostró un buen nivel, mientras que el 6,3% es muy bueno en comparación con Comprensión de lectura en cursos de inglés donde el 30% de los estudiantes demuestran competencia No es bueno, mientras que el 12,5% era un nivel normal, además, el 25% mostró Un buen nivel, el 32,5% mostró un buen nivel, se mostró que existe una correlación entre el uso de las TICS y la comprensión de lectura en el currículo Habilidades del idioma inglés para estudiantes de secundaria.

García (2022), manifestó que las estrategias didácticas tienen un coeficiente de correlación de 0,06 en la eficacia y calidad académica en tres instituciones educativas estatales y que la procedencia de capacitar a los docentes en las nuevas estrategias para mejorar la calidad educativa en general, permitiéndoles inspeccionar, vigilar los aspectos de la persistencia de la enseñanza tradicional, pero no mejora la calidad educativa. Las estrategias juegan un papel transcendental en los colegios estatales ya que mejoraran la calidad institucional de la enseñanza, dando así una correlación positiva entre ellas y llegando a 0,06. De acuerdo con la legislación del Ministerio de Educación (2022), los mecanismos de desempeño deben respaldar el trabajo docente en sus estrategias didácticas mencionadas con capacitación continua.

Davalos (2022), observó que el comportamiento y las relaciones entre las dos variables, determinan la existencia de una relación y confirman la existencia de una relación directa. Todo esto se hace para comprender la correlación entre las variables mencionadas anteriormente y sus desiguales elementos que muestran de la calidad en la educación virtual desde el hogar a través del uso de docentes capacitados en conocimientos tecnológicos para elegir las mejores estrategias de enseñanza y la relación existente encontrada entre las estrategias

de enseñanza y la calidad del aprendizaje. La formación docente virtual en colegios y universidades públicas, la significancia es $p=0.00<0.05$, y la correlación es 0.679, por lo que se ha comprobado la hipótesis general, la aplicación de estrategias apropiadas llevará a los maestros al éxito. Los maestros pueden innovar en la enseñanza virtual para mejorar la eficacia de lo que se enseña a los estudiantes.

La siguiente lista de estudios, es relevantes a escala internacional sobre las herramientas digitales y las estrategias de enseñanza docente:

Mujica (2021), en su revista tecnología educativa valora las herramientas digitales como recursos educativos muy importantes que abren nuevas oportunidades en el aprendizaje, por ello, se están desarrollando herramientas digitales para optimizar el modelo de aprendizaje de los docentes del aula virtual, que son herramientas de seguridad, motivación y experiencia en la tarea de aprender donde se puede descubrir lo virtual. En el aula las carencias, es decir, el desconocimiento de los profesionales docentes sobre las características de la clasificación e incluso de las herramientas digitales, necesitan brindar propuestas didácticas alternativas en el aula virtual.

Conforme a Olivero (2021), interpreta que el deber del maestro es ayudar a los estudiantes a usar el contenido disponible en una variedad de plataformas físicas, satisfaciendo de manera efectiva las necesidades actuales de los estudiantes de conocimientos que se aplican en la práctica. Comentó: Los maestros diseñan actividades que fomentan la experiencia, la curiosidad, la motivación y el interés, y si las actividades lúdicas están siempre presentes y se deben conocer los elementos educativos dentro de la labor del docente, entonces enseñar y hacerlo en el proceso de aprendizaje.

Ahmadi y Nourabadi (2020), según su investigación, ni los estudiantes ni los docentes estaban preparados o capacitados para este nuevo estilo de aprendizaje porque un gran porcentaje de los estudiantes no relacionaban el uso de la tecnología cuando ingresaron al entorno virtual, y los docentes no sabían utilizar las herramientas digitales como estrategia de aprendizaje. Por lo tanto, los docentes universitarios deben implementar buenas prácticas que ayuden a transformar los métodos de aprendizaje. Cuando se trata de educación virtual, los maestros tienen dificultades para evaluar la calidad de las discusiones de los estudiantes. En las formas tradicionales de enseñanza, los maestros pueden ver

y escuchar a los estudiantes, pero en la educación virtual, esto no es posible. Esto parece ser un desafío para la implementación de tecnología en forma virtuales, desde casa. La resistencia de los maestros en la forma de la implementación de esta, es otro factor que influye en la implementación de la educación virtual. La falta de estimulación, habilidades de capacitación necesarias para realizar la educación virtual y la creencia en la eficacia de los métodos tradicionales de enseñanza son algunas de las razones.

Ponce (2021), desde el desarrollo de buenos hábitos de estudio hasta la alfabetización digital, los estudiantes son incluso autosuficientes con su propio aprendizaje, los comentarios dicen que las herramientas de educación digital estimulan el progreso y adelanto de las habilidades de los escolares, mientras infunden en sus mentes un aprendizaje significativo. Y teniendo un uso de dichos recursos con actividades delegadas a los estudiantes. La herramienta digital utilizada en el estudio es padlet que el público puede ver e interactuar con los estudiantes para crear un aprendizaje significativo. El evento ayuda a profesores y estudiantes a experimentar con cambios pedagógicos innovadores en la enseñanza, motiva el uso de recursos tecnológicos como una buena práctica pedagógica, brinda una educación significativa y vislumbra una sociedad mejor.

Izasa et al. (2019), exhibió que el maestro no cree en las necesidades personales y el camino académico de los estudiantes. En otras palabras, los maestros se centran en el desarrollo del contenido sin considerar las necesidades de los estudiantes. Preservan la educación tradicional, usando pruebas sumativas; ya que en la actualidad no se usa como una fuente de mejora y ya no enfatiza el logro estudiantil y transformador. Los estudiantes destacaron que, a pesar del apoyo individual fuera del aula, se sentían desatendidos ya que apenas se fomentaba el uso de los espacios virtuales disponibles. Además, el software educativo está subutilizado, especialmente en matemáticas, que debería ser un elemento esencial de la formación docente.

Illescas et al. (2020), percibió que las estrategias de aprendizaje asentadas en el juego funcionan bien, lo que hace que la enseñanza de matemáticas cambie porque se basa en mejorar los estilos de adquisición de conocimientos a partir del aprendizaje aprendido de los estudiantes con los números. Dando como, se presta atención, que los maestros de matemáticas carecen del conocimiento del juego en el proceso de aprendizaje. Esto es muy favorable

dado los principales cambios causados por los estudiantes y las partes emocionales, ya que contribuye a la autoconfianza, la interacción e integración, lo que aumenta la autoestima. Así, el juego es un vehículo adecuado para el proceso de aprendizaje, lo que no fue visto en el estudio porque no se tuvieron en cuenta aspectos importantes de la implementación de este recurso, como la edad, la frecuencia e incluso la forma en que se utiliza. por lo tanto, los maestros deben comprender mejor este enfoque.

Para López y Azuero (2020), al integrar herramientas digitales en el aula, los docentes necesitan aprender el uso de modelos virtuales de aprendizaje con el objetivo de apoyar la comunicación pedagógica a través del uso pedagógico de las TIC. Está claro que las tecnologías móviles y otras referencias tecnológicas tienden a crecer a escala global, lo que significa que están integradas en todos los niveles educativos y, por lo tanto, necesitan una atención especial de los educadores. La sociedad educativa moderna, especialmente la sociedad educativa de los alumnos, requiere métodos de enseñanza innovadores por parte de los educadores. Abandonemos la tradición de aprender y en su lugar esperemos algo nuevo que los motive a mejorar sus conocimientos.

Morán et al. (2020), descubrió que a los estudiantes que manejan las herramientas digitales, en el aula o sus hogares, tienden a crear un ambiente de aprendizaje positivo, a lo que contribuye al desarrollo del pensamiento divergente. Los maestros también deberían recibir capacitación sobre cómo usar herramientas digitales en el aula, especialmente en el desarrollo del pensamiento divergente innovador, implementando estrategias operativas, socioemocionales que transgredan en la mejora de su aprendizaje progresivo.

Es por ello que, las herramientas digitales utilizado por algunos investigadores, para analizar su importancia, así como:

Avalos (2022), sobre el potencial de Liveworksheets, por un lado, proviene del maestro que se prepara para la clase, por otro lado, el aprendizaje en su desarrollo a favor de los estudiantes, enfoca la interactividad, trabajo entre ellos o de los participantes. El presente artículo finaliza con la recomendación de que estos nuevos canales de aprendizaje deben ser proactivos, de hecho, se convierten en poderosas herramientas para el aprendizaje de idiomas extranjeros.

Cascales, et al. (2020), referente a las redes comenta que existe un gran interés por las redes sociales, lo que ha contribuido al desarrollo de una nueva dinámica de relaciones sociales a todos los niveles, que también se refleja en los centros educativos. Debido a que las redes sociales y la mensajería son fundamentales para la vida social de los estudiantes, es apropiado aprovechar sus diversas funciones y usos. Los resultados indican que es necesario reconsiderar su uso en la escuela y rediseñarlo para favorecer la comunicación familiar y escolar.

Huilcapi, et al. (2021), comenta que Google Drive, es un recurso provechoso para el trabajo en equipo, con estudiantes y docentes, que permite la colaboración en tiempo real, la comunicación asíncrona y síncrona, el soporte y fácil acceso a los documentos, y la evaluación de trabajos individuales o grupales, así como el reconocimiento de la contribución de cada alumno.

Mendez y Concheiro (2018), tomo el uso de padlet, a una forma didáctica para crear un lugar donde los estudiantes interactúen y se comuniquen. Donde su impacto aumente en la mejora y progreso de la estimulación, la competencia digital y el conocimiento de aprendizaje.

Romero (2019), comenta que Canva es excelente herramienta digital para utilizarlo en aula, para crear materiales didácticos, los estilos de aprendizaje nos permiten crear materiales que se adapten a diferentes métodos y promover formas dinámicas de trabajar en el aula, ya que los pagos ofrecen una serie de opciones más resaltantes, como cambiar el tamaño del diseño, editar fotos/dibujos de los miles de imágenes proporcionadas por la plataforma, la mayoría de las cuales son gratuitas.

Solano y Pérez (2022), los simuladores Phet, son estrategia poderosa en la en el aprendizaje, con respecto a estudiantes con bajo rendimiento escolar, que te permite trabajar con contenido practicar apoyar y apoyar al profesorado y al mismo tiempo despertar la motivación, la curiosidad y el atrevimiento de aprender de los escolares, brindándoles contenido en un formato atractivo.

Vigo, et al, (2018), según él, Xmind le permite organizar sus ideas utilizando iconos, imágenes e hipervínculos. Además, la creación, de mapas conceptuales y mentales, diagramas del árbol u otros; brinca un rol muy valioso en la enseñanza y el aprendizaje individual equipo, así como los roles de apoyo inverso del maestro a mentor, mentor y facilitadores, así como los papeles de los

discípulos reflejados en la autosuficiencia, la responsabilidad, la retroalimentación y el aprendizaje personalizado y significativo.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de la investigación

3.1.1 Tipo de investigación

Se estableció según la investigación será de forma aplicada, ya que según Gómez *et al.* (2015), se identifica como una aplicación, en la que se debe poner en práctica todos nuestros conocimientos, como incidencia en el problema que se plantea, y también indica que pertenece al tipo de investigación.

3.1.2 Diseño de investigación

Será de forma no experimental ya que Hernández *et al.* (2014), define como no experimental, si no existen condiciones o circunstancias antes de observar el evento utilizando efectos naturales y simples.

Será de nivel descriptivo - correlacional con un enfoque es cuantitativo y se considera que el enfoque cuantitativo es el más adecuado para investigar hipótesis mediante comparaciones estadísticas (Hernández y Mendoza, 2018).

Baena, G. (2017), nivel de correlación, la búsqueda se realiza examinando el grado de correlación de la variable en la ejecución, analizando así el comportamiento de todos los datos mencionados y dados, además advierte que se encuentra correlacionada, el cual nuevamente tiene como objetivo evaluar el grado de compromiso de las variables a realizar, las cuales deben ser verificadas nuevamente.

3.2 Variables y operacionalización

Variable: Herramientas Digitales

Definición Conceptual: Las herramientas digitales permiten el uso de conocimientos y habilidades Relacionado con el desarrollo de elementos y procesos; usa habilidades conocimientos, destrezas y habilidades de los usuarios para garantizar un uso eficaz Instrumentación eficaz y recursos técnicos. (Cubillas,2021)

Definición Operacional: Herramientas digitales, evaluará las dimensiones: Recursos TICS, competencias digitales, y Tecnología educativa.

Indicadores:

Las TICs tiene la definición e interpretación que es la combinación de las ciencias usando la tecnología que admiten el camino, elaboración, procedimiento

y aviso de información mostrada en diferentes argumentos (texto, imagen y sonido). Estas tecnologías se desarrollaron a partir de avances científicos en áreas específicas como la informática y las telecomunicaciones. (Belloch, 2015).

1. Medios sociales
2. Aplicaciones virtuales
3. Servicio de mensajería

Las competencias digitales es la combinación de las destrezas que se proporcionan para acceder y mejorar la información mediante el uso de redes, dispositivos digitales y aplicaciones de comunicación. (UNESCO 2021)

4. Contenidos multimedia
5. Simuladores
6. Actividades interactivas

La tecnología educativa (TE) es un campo inseparable a los métodos de didácticas de aprendizaje modernos, con el uso de recursos tecnológicos y estrategias para adaptarse a los planes y actividades en aula. (Pinzón, 2022)

7. Almacenamiento virtual
8. Páginas web educativos
9. Organizador de tareas

Escala de medición: Ordinal

Variable: Estrategias de enseñanza docente

Definición Conceptual: Conjunto de métodos aplicados por el docente de manera planificada, formativa y adecuada, para que el estudiante logre un aprendizaje en situaciones significativas. (Hurtado *et al.*,2019)

Definición Operacional: Estrategias de enseñanza docente, evaluará las dimensiones: Estrategia instrumental, Estrategia afectivo-Motivacional y Estrategia metacognitiva.

Indicadores:

La primera dimensión se refiere al énfasis en la claridad en la calificación y devolución de la actividad, así como la diversidad y novedad de los trabajos evaluativos.

- 1) Ambiente del salón de clase
- 2) Información de la actividad de clase
- 3) Planificación didáctica

La segunda dimensión son estrategias relacionadas con la apertura a la experiencia, la confianza, la seguridad y el control emocional.

- 4) Valoración de aprendizaje
- 5) Aprendizaje y Evaluación
- 6) Clima en el aula

La Tercera dimensión se refiere a técnicas que ayudan a desarrollar argumentación, hipótesis y flexibilidad cognitiva. (Zambrano,2015)

- 7) Recursos didácticos
- 8) Enseñanza-Estrategias
- 9) Desarrollo integrador e investigador

Escala de medición: Ordinal

3.3 Población, muestra, muestreo

3.3.1 Población:

Bernal (2010), lo describe e interpreta como una colección de los componentes que se describieron en la investigación. La investigación actual involucrará a 60 profesores en una institución educativa secundaria Chulucanas, 2023.

En este estudio la muestra será una gran parte de la población, un total de 60 docentes. Para Bernal (2010), debido a que cualquier elemento puede ser utilizado para formar la muestra de la población, este estudio utilizó una prueba probabilística.

Criterios de inclusión:

Se incluirán a todos docentes nombrados y contratados de las diferentes áreas curriculares, que enseñan en una institución educativa secundaria Chulucanas, 2023.

Criterios de exclusión:

No se incluirán a los docentes que dictan inicial y primaria en una institución educativa secundaria Chulucanas, 2023.

3.3.2 Muestra:

Como Hernández-Sampieri & Mendoza (2018), nos dice que la muestra es un fragmento de la población para la que se recopilan datos mediante una muestra de preguntas de investigación. La presente investigación exploró una

muestra de 60 maestros en una institución educativa secundaria Chulucanas, 2023.

3.3.3 Muestreo:

El muestreo será no probabilístico, según Arias (2021) se usa cuando se desea seleccionar a una población en una institución educativa secundaria Chulucanas, 2023, observando sus mismas características.

3.3.4 Unidad de análisis:

Los docentes en una institución educativa secundaria Chulucanas, 2023, según Arias (2021) es el medio para obtención de la información.

3.4 Técnica e instrumentos de recolección de datos

La investigación actual utilizó una encuesta para recopilar datos. Teniendo en cuenta sus variables, las herramientas digitales del aula y las estrategias de enseñanza serán consideradas. Según Carhuancho (2019), se utilizó una encuesta para recolectar información a través de preguntas.

El instrumento en la presente investigación será un cuestionario, ya que será el instrumento utilizado y conteniendo 27 ítems de la primera variable y 27 ítems de la segunda variable, correspondientes a las 3 dimensiones de cada variable. El cuestionario es un documento con una escala de medición. Arias (2012) afirmó que las encuestas escritas son encuestas realizadas mediante cuestionarios. Para aumentar la confiabilidad del instrumento, se realizaron pruebas piloto utilizando el Alfa de Cronbach. Una herramienta es confiable si los supuestos no cambian de manera elocuente con el tiempo y si se aplican a las personas. La confiabilidad está relacionada con la precisión de las mediciones. Esto se considera una firmeza o una meta permanente (Littlewood, H. et al. 2020).

El factor del alfa de Cronbach es el régimen de estabilidad más manejada. Se maneja para establecer la confianza de efectos como las escalas de Likert. Su representación para calcularlo:

a) Por Varianza y el resultado da:

$$r_{tt} = \frac{k}{(k - 1) \left[\frac{1 - \sum s_i^2}{s_t^2} \right]}$$

En donde:

- r_{tt} = *coeficiente de confiabilidad*
- k = *total de items del instrumento.*
- s_t^2 = *Varianza total del instrumento.*
- $\sum s_i^2$ = *Sumatoria de las varianzas de los items.*

El alfa de Cronbach es una herramienta fácil de aplicar y modificar, lo que facilita enormemente su uso tanto en contextos educativos como en campos de investigación.

Tabla N°01: Estadístico de confiabilidad de las variables

Variable 1: Herramientas digitales		Variable 2: Estrategia de enseñanza docente	
K: El número de ítems	60	K: El número de ítems	60
SI ² : Sumatoria de varianzas	49.397	SI ² : Sumatoria de varianzas	30.769
St ² : Sumatoria de varianzas	450.43	St ² : Sumatoria de varianzas	586.78
α: Coeficiente de Alfa de Cronbach	0.9054	α: Coeficiente de Alfa de Cronbach	0.9636

Así mismo, después de cambiar los valores de la fórmula, se obtuvo que los coeficientes (α) de las variables 1 y 2 se encuentran cerca del 1, por tal motivo el grado de confiabilidad es alto. Así como 0,9054 para la variable 1 y 0,9636 respecto a la variable 2. (Como se observa en la Tabla 1)

Es por esto que la consistencia interna de cada criterio se califica de muy buena a muy buena, aumentando el nivel de confianza en base al alfa de Cronbach y dando confianza a las herramientas en general.

Tabla N°02: Expertos que validaron el instrumento

N°	GRADO	VALIDADOR	DNI
1	MAESTRO	FARFAN MARTINO, GERMAN OSWALDO	03311200
2	MAESTRO	OJEDA GUERRERO, ROSA TARGELI	03353313
3	MAESTRO	APON PALACIOS, SILENE BAMOY	03355359

3.5 Procedimientos

El análisis de datos de este estudio utilizará escalas Likert, que han sido validadas por tres expertos. Dado que la muestra se trabajará con adultos, no se requirió permiso del director para este estudio. Se utilizó el programa muy usado en ámbito de cálculos rápidos, como el SPSS para obtener información estadística y el programa Excel para el alfa de Cronbach que implica la asociación de la confiabilidad de los datos, donde se obtendrán las tablas para las pruebas de piloto y se almacenarán en un consolidado estadístico. Los resultados del instrumento se utilizarán para obtener alfa de Cronbach.

3.6 Método de análisis de datos

Teniendo en cuenta el consolidado de la información de la encuesta que responderán los docentes de la población, se utilizará la herramienta digital llamada Excel, donde se colocará la información consolidada de los instrumentos de la encuesta. Luego se sube los resultados al programa SPSS para obtener información estadística donde se empleará el estadístico de Spearman para determinar la correlación de las dos variables de estudios. Luego se crearán gráficos estadísticos para mostrar los resultados recopilados en el estudio y, lo que es más importante, para ofrecer un resumen de los datos recopilados de las variables del estudio.

3.7 Aspectos éticos

La presente investigación, luego de las actividades programadas en la plataforma, se realizó respetando los principios éticos, de acuerdo a la resolución de Vicerrectorado de Investigación N° 062-2023 de la entidad universitaria, ya que se respetarán los derechos de los autores en los antecedentes y marco teórico, manteniendo su aporte, la confiabilidad de lo trabajado, el tratamiento transparente de los datos, la responsabilidad del investigador y el uso exclusivo para la investigación, la autenticidad. también está garantizado, las diversas teorías recogidas en el estudio también fueron citadas y referenciadas respecto a las reglas con las normas APA para respetar los derechos de autor. Para evitar el plagio, se utiliza la opción Turnitin que debe ser a un porcentaje menor del 20%.

Además, el cumplimiento de los derechos de autor cumple con los estándares de la APA (Asociación Americana de Psicología), que garantizan la confiabilidad, asegurando la confiabilidad del trabajo de investigación.

IV. RESULTADOS

4.1.1 Análisis descriptivos.

Tabla N°03: Resultados de la variable Herramientas Digitales y sus Dimensiones.

VARIABLE/ DIMENSIONES		VARIABLE HERRAMIENTAS DIGITALES		RECURSOS TICS		COMPETENCIAS DIGITALES		TECNOLOGÍA EDUCATIVA	
		fa	fr	fa	fr	fa	fr	fa	fr
NIVELES DE EVALUACION	BAJO	6	10.0	4	6.7	16	26.7	8	13.3
	MEDIO	43	71.7	37	61.7	35	58.3	38	63.3
	ALTO	11	18.3	19	31.7	9	15.0	14	23.3
	TOTAL	60	100.0	60	100.0	60	100.0	60	100.0

Nota: fa, es la frecuencia absoluta se refiere a la cantidad de docentes, de acuerdo a su nivel de evaluación por respuestas. fr, es la frecuencia relativa se refiere a al porcentaje que representan los niveles de evaluación en contraste a las respuestas.

La tabla N°03, muestra los resultados absolutos y relativos de acuerdo al rango de valores que como investigador le asigne, siendo así, para la variable el uso de herramientas digitales en aula se observa que, de los 60 docentes encuestados el 10% alcanzo un nivel bajo en el uso de herramientas digitales en aula, en el 71,7% se observó un nivel medio y solo el 18.3% alcanzo un nivel alto.

Así mismo a nivel de dimensión respecto al uso de recursos tics, de los 60 docentes encuestados el 6,7% tiene un bajo nivel en la utilización de los recursos tics en aula, mientras que en el 61,7% de docentes se observó un uso medio o regular de los recursos tics y un 31,7% alcanza un alto nivel de los recursos tics en aula.

Respecto a la dimensión de las competencias digitales se observó que, de los 60 docentes evaluados el 26,7% tiene un nivel bajo en la elaboración e interacción de las competencias digitales, mientras que al 58,3% de docentes se le observo un nivel medio y solo al 15,0% alcanzo un nivel alto, en el uso de competencias digitales en aula.

En la dimensión del uso de Tecnología Educativa en aula, se interpreta que el 13,3% tienen bajo nivel en el uso de tecnologías educativas los docentes, mientras que el 63,3% se halla en nivel medio y en el 23,3% de docentes se observó un nivel alto en el uso de estas tecnologías.

En general se determina que los docentes de la Institución Educativa usan, implementan y aplican las herramientas digitales en aula en un nivel

medianamente alto. Ya que como se observa en la tabla el 71,7% y 18,3% de los docentes tienen un nivel medio y alto en el uso de herramientas digitales.

Tabla N°04: Resultados de la variable Estrategias de enseñanza docente y sus Dimensiones

VARIABLE/ DIMENSIONES		ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA DOCENTE		ESTRATEGIA INSTRUMENTAL		ESTRATEGIA AFECTIVO- MOTIVACIONAL		ESTRATEGIA COGNITIVA- METACOGNITIVA	
		fa	fr	fa	fr	fa	fr	fa	fr
NIVELES DE EVALUACION	BAJO	3	5.0	3	5.0	3	5.0	3	5.0
	MEDIO	7	11.7	12	20.0	7	11.7	11	18.3
	ALTO	50	83.3	45	75.0	50	83.3	46	76.7
	TOTAL	60	100.0	60	100.0	60	100.0	60	100.0

Nota: fa, es la frecuencia absoluta se refiere a la cantidad de docentes, de acuerdo a su nivel de evaluación por respuestas. fr, es la frecuencia relativa se refiere a al porcentaje que representan los niveles de evaluación en contraste a las respuestas.

En la tabla N°04, muestra los resultados absolutos y relativos de acuerdo al rango de valores que como investigador le asigne, siendo así para la variable estrategias de enseñanza docente en una institución educativa, se determinó que de los 60 docentes encuestados, el 83,3% alcanzo un nivel alto, el 11,7% un nivel medio solo el 5,0% alcanzo un bajo nivel.

Así mismo en la dimensión estrategia instrumental docente, podemos observar que de los 60 docentes encuestados el 75,0% tiene un alto nivel en la estrategia instrumental, mientras que el 20,0% presento un nivel medio y solo al 5,0% de docentes alcanzo un nivel bajo.

Respecto a la dimensión de estrategias efectivo – motivacional, se detalla que el 83,3% de docentes muestra un alto nivel en la aplicación de estas estrategias mientras que el 11,7% detalla un nivel medio y solo al 5,0% se le observo un bajo nivel.

Por último, en la dimensión estrategias cognitivas – meta cognitivas, se observó que el 76,7% de docentes tiene un alto nivel en la implementación de estas estrategias, mientras que en el 18,3% detalla un nivel medio y solo en el 5,0% se le observo un bajo nivel.

En conclusión, se puede determinar que la mayoría de los profesores muestran un alto nivel de implementación de estrategias de enseñanzas, ya que presentan un 83,3%. Además, se observa el mismo comportamiento en todas las dimensiones de estas variables.

OBJETIVO GENERAL: Determinar la relación entre las herramientas digitales en aula y las estrategias de enseñanza docente en la presencialidad en una institución educativa.

Tabla N°05: *Relación entre las variables Herramientas Digitales en aula y Estrategia de Enseñanza Docente*

		Estrategias de enseñanza docente			
		BAJO	MEDIO	ALTO	TOTAL
Variable	BAJO	2	1	3	6
herramientas	MEDIO	0	6	37	43
digitales	ALTO	1	0	10	11
TOTAL		3	7	50	60

Fuente: Elaboración propia

En la tabla N°05, nos señala las respuestas relacionadas entre la variable herramientas digitales en aula y estrategias de enseñanza docente, de acuerdo a las respuestas del docente y el nivel de valoración asignado a los puntajes de evaluación baja, medio y alto.

En el que se observas que 2 encuestados alcanzan un nivel bajo tanto en aplicación de las herramientas digitales y las estrategias de enseñanza docente, así como también 37 encuestados alcanzan un nivel medio en la aplicación de herramientas digitales y un nivel alto en las estrategias de enseñanza docente.

Esto nos permite concluir que las herramientas tienen una influencia medianamente alta en las estrategias de enseñanza docentes, pudiendo alcanzar una mayor influencia si estas herramientas se implementaran de una manera más adecuada.

OBJETIVO ESPECIFICO N°1: Determinar la relación existe entre las Herramientas digitales en aula y Estrategia instrumental en la presencialidad en una institución educativa.

Tabla N°06: *Relación entre las variables Herramientas Digitales en aula y la dimensión Estrategia Instrumental docente*

		ESTRATEGIA INSTRUMENTAL			
		BAJO	MEDIO	ALTO	TOTAL
Variable herramientas digitales	bajo	2	1	3	6
	medio	0	11	32	43
	alto	1	0	10	11
TOTAL		3	12	45	60

Fuente: Elaboración propia

En la tabla N°06, muestran que 2 encuestados presentan un nivel bajo en la variable implementación de herramientas digitales en aula y la dimensión estrategia instrumental docente y 32 docentes encuestados presentan un nivel medio en la implementación de herramientas digitales en aula y un nivel alto en la aplicación de la estrategia instrumental de enseñanza docente.

Con lo que se concluye que la implementación de las herramientas digitales en aula influye mediana y directamente en la perfección de la estrategia instrumental docente, es decir que, si los docentes realizaran una alta aplicación de las herramientas digitales en aula, la estrategia instrumental docente mejoraría significativamente.

OBJETIVO ESPECIFICO N°2: Determinar la relación existe entre las Herramientas digitales en aula y Estrategia afectivo-Motivacional en una institución educativa de educación secundaria.

Tabla N°07: *Relación entre las variables Herramientas Digitales en aula y la dimensión Estrategia efectivo – motivacional.*

		ESTRATEGIA MOTIVACIONAL		AFECTIVO-		
		BAJO	MEDIO	ALTO	TOTAL	
Variable digitales	herramientas	BAJO	2	1	3	6
		MEDIO	0	6	37	43
		ALTO	1	0	10	11
TOTAL			3	7	50	60

Fuente: Elaboración propia

En la tabla N°07, muestran que 2 encuestados presentan un nivel bajo en la variable implementación de herramientas digitales en aula y la dimensión estrategia efecto - motivacional docente y 37 docentes encuestados presentan un nivel medio en la implementación de herramientas digitales en aula y un nivel alto en la aplicación de la dimensión estrategia efecto - motivacional de enseñanza docente.

Con lo que se concluye que la implementación de las herramientas digitales en aula tiene una influencia medianamente alta en la mejora de la dimensión estrategia efecto – motivacional docente, es decir que, si los docentes realizaran una mejor implementación de las herramientas digitales en aula, la dimensión estrategia efecto – motivacional mejoraría significativamente.

OBJETIVO ESPECIFICO N°3: Determinar la relación existe entre las Herramientas digitales en aula y Estrategia cognitiva metacognitiva en una institución educativa de educación secundaria.

Tabla N°08: *Relación entre las variables Herramientas Digitales en aula y la dimensión Estrategia Cognitiva – Metacognitiva.*

		Estrategia cognitiva-metacognitiva			TOTAL
		bajo	medio	alto	
Variable digitales	herramientas BAJO	2	1	3	6
	MEDIO	0	9	34	43
	ALTO	1	1	9	11
TOTAL		3	11	46	60

Fuente: Elaboración propia

En la tabla N°08, determinan que 2 encuestados presentan un nivel bajo en la variable implementación de herramientas digitales en aula y la dimensión estrategia cognitiva - metacognitiva docente y 37 docentes encuestados presentan un nivel medio en la implementación de herramientas digitales en aula y un nivel alto en la aplicación de la dimensión estrategia cognitiva - metacognitiva de enseñanza docente.

Con lo que se concluye que la implementación de las herramientas digitales en aula tiene una influencia mediana y directa en la perfección de la dimensión estrategia cognitiva - metacognitiva docente, es decir que, si los docentes realizaran una alta aplicación de las herramientas digitales en aula, la dimensión estrategia cognitiva - metacognitiva mejoraría significativamente.

4.1.2 Análisis descriptivos.

Prueba de normalidad

Tabla N°09: Prueba de normalidad Kolmogórov-Smirnov de las variables, Herramientas digitales en aula y las estrategias de enseñanza docente.

		Kolmogórov-Smirnov		
		Estadístico	gl.	Sig.
V1:	herramientas digitales	,110	60	,066
V2:	estrategia de enseñanza docente	,196	60	,000

Fuente: Elaboración Propia.

En la tabla número 09, observamos que la variable herramientas digitales obtuvo un valor estadístico de 0,110 y un valor de significancia de 0,066, lo que representa un valor superior a 0,05. Por lo tanto, la variable de herramientas digitales tiene una distribución normal, según la hipótesis nula (H_0) y la hipótesis alternativa (H_1). Se encontró que la variable Estrategia de enseñanza docente tenía un valor estadístico de 0,196 y un valor de significancia de 0,000, lo que indica que el valor es inferior a 0,05. Se concluye que la variable proceso de enseñanza docente no tiene una distribución normal, lo que implica rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alternativa (H_1). Cabe destacar que se utilizó la prueba de normalidad de Kolmogórov-Smirnov porque la muestra es mayor a 50.

Como se mencionó anteriormente la variable estrategias de enseñanza no sigue una distribución normal, sino una distribución no paramétrica, por lo tanto, para la prueba de contrastación de hipótesis, se utilizó la prueba estadística de correlación de Rho Spearman.

4.1.3 Contrastación de Hipótesis.

Verificación de la hipótesis general

H1: Existe relación entre las herramientas digitales en aula y las estrategias de enseñanza docente en la presencialidad en una institución educativa.

Ho: No existe relación entre las herramientas digitales en aula y las estrategias de enseñanza docente en la presencialidad en una institución educativa.

Tabla N°10: *Correlación entre las Herramientas Digitales y La estrategia de Enseñanza Docente*

	Herramientas digitales	Estrategia de enseñanza docente
Rho de Spearman	de Herramientas digitales	de Estrategia de enseñanza docente
	Coefficiente de correlación	Coefficiente de correlación
	Sig. (bilateral)	Sig. (bilateral)
	N	N
	de 1,000	de ,410**
	.	,001
	60	60
	de ,410**	de 1,000
	,001	.
	60	60

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

La tabla 10, muestra un p valor de 0,410 para el coeficiente de correlación entre las variables herramientas digitales y la estrategia de enseñanza docente, lo que indica una correlación positiva apreciable. Sin embargo, el valor de significancia (bilateral) es 0,001 menor al 0,05, lo que implica que se rechaza la hipótesis Nula (Ho) y se acepta la hipótesis alternativa (H1) con lo que se concluye aceptar la propuesta general de la investigación ya existe relación estadísticamente significativa entre las herramientas digitales en aula y la estrategia de enseñanza docente, aunque con una correlación apreciable, es directamente proporcional (tiene signo positivo) a 1.

Verificación de la hipótesis específica N°01

H1: Existe relación entre las Herramientas digitales en aula y estrategia instrumental en la presencialidad en una institución educativa.

Ho: No existe relación entre las Herramientas digitales en aula y estrategia instrumental en la presencialidad en una institución educativa.

Tabla N°11: *Correlación entre las Herramientas Digitales y La Estrategia Instrumental.*

		Estrategia Instrumental		V1: herramientas digitales
Rho Spearman	de Estrategia Instrumental	Coefficiente de correlación	de 1,000	,335**
		Sig. (bilateral)	.	,009
		N	60	60
	V1: herramientas digitales	Coefficiente de correlación	de ,335**	1,000
		Sig. (bilateral)	,009	.
		N	60	60

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Para la comprobación de la primera Hipótesis Específica, los resultados que observamos en la tabla N°11, indica que el coeficiente de correlación entre la dimensión estrategia instrumental y la variable de herramientas digitales es de 0,335 con lo que se asume una correlación positiva apreciable, pero el valor de significancia (p-valor) es de 0,009 y cumple que sea menor a 0,05. Por lo que se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis específica considerada para esta investigación, y se concluye que existe una relación estadísticamente significativa y directamente proporcional entre la dimensión y la variable, al afirmar que es muy probablemente cierto que, si se incrementa el uso de herramientas digitales en aula aumentaría las estrategias instrumentales en una institución educativa.

Verificación de la hipótesis específica n°02

H1: Existe relación entre las herramientas digitales en aula y estrategia afectivo-Motivacional en una institución educativa de educación secundaria.

Ho: No existe relación entre las herramientas digitales en aula y estrategia afectivo-motivacional en una institución educativa de educación secundaria.

Tabla N°12: *Correlación entre las Herramientas Digitales y La Estrategia Efectivo – Motivacional.*

				V1: Estrategia afectivo- motivacional	V1: Herramientas digitales
Rho Spearman	de Estrategia afectivo- motivacional	Coefficiente de correlación	de 1,000		,400**
		Sig. (bilateral)	.		,002
		N	60		60
	V1: herramientas digitales	Coefficiente de correlación	de ,400**		1,000
		Sig. (bilateral)	,002		.
		N	60		60

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Para la comprobación de la primera hipótesis específica, los resultados que observamos en la tabla N°12, indica que el coeficiente de correlación entre la dimensión estrategia afectivo – motivacional y la variable de herramientas digitales es de 0,400 con lo que se asume una correlación positiva apreciable, pero el valor de significancia (p-valor) es de 0,002 y cumple que sea menor a 0,05. Por lo que se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis específica considerada para esta investigación, y se concluye que existe una relación estadísticamente significativa y directamente proporcional entre la dimensión y la variable, al afirmar que es muy probablemente cierto que, si se incrementa el uso de herramientas digitales en aula aumentaría las estrategias afectivo – motivacional en una institución educativa.

Verificación de la hipótesis específica n°03

H1: Existe relación entre las herramientas digitales en aula y estrategia cognitiva metacognitiva en una institución educativa de educación secundaria.

Ho: No existe relación entre las herramientas digitales en aula y estrategia cognitiva metacognitiva en una institución educativa de educación secundaria.

Tabla N°13: *Correlación entre las Herramientas Digitales y La Estrategia Cognitiva – Metacognitiva.*

		Estrategia cognitiva- metacognitiva		V1: Herramientas digitales	
Rho Spearman	de Estrategia cognitiva- metacognitiva	Coeficiente de correlación	de 1,000	,402**	
		Sig. (bilateral)	.	,001	
		N	60	60	
	V1: herramientas digitales	Coeficiente de correlación	de ,402**	1,000	
		Sig. (bilateral)	,001	.	
		N	60	60	

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Para verificar la primera hipótesis específica, los resultados de la tabla 13, muestran que el coeficiente de correlación entre la dimensión estrategia cognitiva-metacognitiva y la variable de herramientas digitales es de 0,402, lo que indica una correlación positiva significativa. Sin embargo, el valor de significancia (p-valor) es de 0,001 y debe ser menor a 0,05. Por lo tanto, la hipótesis nula (Ho) se rechaza y se acepta la hipótesis específica de esta investigación. Se descubre que existe una relación estadísticamente significativa y directamente proporcional entre la dimensión y la variable, y se afirma que es muy probable que las estrategias cognitivas - metacognitivas aumenten si se aumenta el uso de herramientas digitales en el aula.

V. DISCUSIÓN

En esta investigación tuvo como finalidad a partir de la problemática encontradas en la institución educativa secundaria, donde los docentes no mejoran sus estrategias de enseñanza en la presencialidad usando lo aprendido en las pandemias con las herramientas digitales, dando así un bajo déficit de recuperación de saberes y puedan nivelarse según su estándar de aprendizaje, aspecto que el ministerio de educación nos sugiera en su CNEB. El objetivo del estudio era establecer si existe una relación entre las herramientas digitales en aula y las estrategias de enseñanza docente en la presencialidad en una institución educativa de Chulucanas, 2023. Los hallazgos de esta investigación han permitido a través de un análisis descriptivo, identificar la influencia de las herramientas digitales respecto a las estrategias de enseñanza docente, mediante el estadístico del coeficiente de correlación de Rho Spearman, demostrando que hay una relación directa entre ambas variables. Luego, se desglosan los hallazgos del estudio actual y se comparan con estudios previos que han examinado las variables de la investigación.

La hipótesis general es que existe una relación entre las herramientas digitales en el aula y las estrategias de enseñanza de los maestros en presencialidad en una institución educativa. Como resultado, se encontró una relación positiva significativa entre las variables entre herramientas digitales y estrategias de aprendizaje; con un p-valor de 0.410, se encontró una relación positiva significativa, y esta relación es directa, lo que indica que los maestros mejorarán las estrategias de enseñanza al aumentar el uso de herramientas digitales en el salón de clases.

Los resultados coinciden con la investigación de Navarro, M. (2022), dado que el desarrollo de las últimas tendencias en el uso de herramientas tecnológicas es muy importante no solo para las universidades, sino para todas las instituciones, la correlación existente entre las variables herramientas digitales y rendimiento académico en relación al objetivo general se concluyó en 0.893, donde Sig. Bilateral. el resultado fue 0.000, que es menor a 0.05, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, teniendo una fuerte correlación positiva, donde los docentes del IESTP- PISCO, usan herramientas digitales en gran medida porque tienen el mejor efecto en optimizar de alta manera el aprendizaje de los estudiantes en el sentido de que se puede concluir

que cuando los maestros usan herramientas digitales, el aprendizaje de los estudiantes mejorará positivamente.

Para Chacón, Y. (2021), los hallazgos demostraron que los estudiantes en su investigación con TICS (100%) lograron excelentes resultados en el aprendizaje crítico. donde se encontró una alta correlación positiva (Rho de Spearman = 0,789, $p < 0,05$) entre el uso de la tecnología de la información y la comunicación en el currículo y el aprendizaje significativo de los estudiantes de enseñanza media en el establecimiento educativo N° 80233 de Otuzco. Según esta investigación, usar herramientas digitales de manera más efectiva puede ayudar a los estudiantes a aprender críticamente.

La investigación de Hurtado, et al, (2021), respecto a lo resultados, enfoca que, en este contexto, el uso de las herramientas y mecanismos didácticos asegura la calidad de la enseñanza al proporcionar a los docentes el espacio para implementar las estrategias creativas de aprendizaje de los estudiantes, valorando las interacciones entre los individuos en el aula. Esto enfatiza que un profesor universitario puede ejercer su libertad académica con sus propios métodos y estrategias; Sin embargo, esto sugiere que parte de su trabajo es desarrollar estrategias innovadoras que promuevan el descubrimiento en el aprendizaje y el compromiso para que el conocimiento adquirido mejore las habilidades de los estudiantes.

De la misma manera Arriaga, L. (2018), que la calidad de los servicios educativos está directamente y significativamente relacionada con la implementación de herramientas TICs, en el colegio "Joaquín Capelo". Se observo que existe una correlación significativa entre la calidad de los servicios educativos y las TIC en 0.494, correlación moderada, lo que significa que las herramientas TIC son beneficiosas para la calidad de los servicios de aprendizaje y los docentes deben integrar las TICS en beneficio de los estudiantes porque genera creatividad, reflexión y motivación en los estudiantes, la correlación de Kendall presenta una correlación moderada (correlación significativa), con un nivel de significancia de 0.000 menor a 0.05. Esto se debe a que la Z calculada es mayor que la Z teórica ($8.00 > 1.98$), lo que refuta la hipótesis nula y respalda la hipótesis de investigación que demuestra la relación entre las variables, obteniendo que la calidad de los servicios educativos de la I.E. está directamente relacionada con la integración de herramientas TIC. Las TIC, se puede inferir

que este se acelera en el progreso de enseñanza aprendizaje, siendo la tecnología ahora considerada una forma de progreso en la educación, y una herramienta indispensable en la vida diaria, así como el docente dirige este conocimiento en pro de mejorar la educación.

Por ello, es que Cedeño, C. (2019), el objetivo es determinar cómo el programa de habilidades digitales afecta el desarrollo profesional educativos en Samborondón, además, las habilidades digitales tienen un impacto, ya que mejoraron satisfactoriamente el desarrollo profesional en un 81.9%, así que las herramientas digitales pueden lograr más buenos aprendizajes, por lo que se anuncian en la sección de planes de lecciones desarrollados con estas herramientas. en las lecciones interactivas, se concluyó que el desarrollo profesional, de la muestra que participaron en el estudio, que eran menores, no afectó el aprendizaje colaborativo, ya que no comprendieron las herramientas digitales necesarias, lo que resultó en un desempeño óptimo, como lo demuestro la calificación. En el análisis de este estudio, el hecho de que los estudiantes generen mejores aprendizajes optimizados, permitiendo así que los docentes utilicen estas herramientas digitales, ayudará a mejorar el campo profesional, influyendo así positivamente en la efectividad de las estrategias de enseñanza de los docentes en el aula.

En la investigación de Quispe & Vilca (2020) identifican vínculos entre el uso de las TIC Programas de idioma inglés para estudiantes con niveles de comprensión lectora en secundaria, desarrollando de conocimiento a partir de las relaciones con la tecnología, favoreciendo también a optimar la calidad educativa dentro de las instituciones educativas, concluyendo que la tecnología favorece la comprensión en estudiantes en un respectivo curso, dando mejores resultados en el proceso de enseñanza.

Para Davalos (2022), en su investigación su conclusión es que existe una relación significativa entre la variable estrategia de enseñanza y la calidad de la formación virtual de los docentes formados en universidades públicas, la significancia es $p=0.00<0.05$, y la correlación es 0.679, por lo que se ha comprobado la hipótesis general, considerando la relación entre las estrategias de enseñanza y la calidad de la educación virtual, donde el coeficiente de correlación rho de Spearman se mostró como $r_s = 0,679$ y $p\text{-valor} = 0,000 < 0,05$, esto indica una relación positiva significativa entre las dos variables.

Nuevamente, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alternativa debido al bajo valor de significación (bilateral) de menos de $p = 0,05$. Donde la aplicación de estrategias apropiadas llevará a los maestros al éxito, es por ello que la modalidad de educación a distancia requiere capacitaciones para mejorar sus estrategias, así como retroalimentación oportuna de lo realizado. En efecto la interpretación a esta investigación, la modalidad virtual es una estrategia en momentos que se amerita a dictarlo, ya que, en la presencialidad postpandemia, se puede retomar a la virtualidad, por efecto de algún suceso de salud, donde se da el servicio educativo para el cuidado de los estudiantes, dando que instituciones publica la enseñanza a distancia tiene sus dificultades en el proceso de enseñanza, de acuerdo al autor, requiere bastante soporte a los docentes. La extensión en el mejor manejo y comprensión de las TICS también permiten un incremento conjunto con la eficiencia del trabajo del maestro. Y ante las deficiencias educativas no prometedoras para lograr metas educativas donde el fracaso es responsabilidad del maestro hace que esta situación crea algunas dificultades, Por un lado, la evaluación es importante para mejorar la práctica pedagógica. Las TICS están transformando los modelos tradicionales de enseñanza en adaptador de aprendizaje. Establecer un sistema de educación superior con el mismo nivel de aprendizaje lo que permite que el estudiante sea un líder motivador, reflexivo, analítico e innovador para el mundo que nos rodea y sea capaz de desarrollarse como persona y tener el mismo nivel de competencia en todos los niveles, lo que permite la interacción de conocimientos, ejecución y realización de proyectos en equipo.

También en la investigación de Ponce, J. (2021), Desde desarrollar buenos hábitos de estudio hasta habilidades digitales, los estudiantes pueden incluso ser autosuficientes en sus estudios a medida que la conectividad a Internet se vuelve importante, con los beneficios de crear trabajo en línea y la ventaja de realizar actividades académicas en interiores utilizando plataformas digitales. Ayudar a los profesores y estudiantes a tomar riesgos en la enseñanza y el aprendizaje para crear un cambio pedagógico innovador, inspirando el uso de los recursos tecnológicos como una buena práctica pedagógica, brindando una educación significativa y predicciones para una sociedad mejor, la necesidad de encontrar un método de intervención educativa que pueda corregir esos resultados, involucrando a los agentes educativos, y considerando los ritmos y

estilos de aprendizajes, así como las formas de aprender. Toda esta problemática nos ha llevado a desarrollar un plan de mejora respecto al uso adecuado de las herramientas tecnológicas para lograr un nivel satisfactorio en el estándar de aprendizaje, involucrando a todos los actores educativos y diseñando estrategias que ayuden al estudiante mejorar el nivel de logro en las áreas básicas. Por lo tanto, es consistente con las conclusiones de los autores de que las herramientas digitales conectadas es un gran paso en el proceso de adquisición del aprendizaje, brindando mejores y más significativos resultados.

En la investigación Illescas, R. *et al.* (2020), la eficacia de las estrategias de aprendizaje basadas en juegos ha cambiado la enseñanza de las matemáticas, pero no de la forma adecuada, por lo que no obtienen los resultados positivos que suele dar este recurso. Por lo tanto, se puede decir que este enfoque no garantiza un aprendizaje efectivo si no se diseña adecuadamente. Por lo tanto, las estrategias de aprendizaje deben implementarse adecuadamente para desarrollar herramientas digitales que se utilicen como juegos interactivos de una manera adecuada y práctica para que los estudiantes se desempeñen al máximo. Al concluir el estudio, las estrategias de aprendizaje pueden adaptarse adecuadamente a propuestas innovadoras, ya que lograrán resultados significativos mediante el uso de herramientas digitales.

En la investigación de Morán, L. *et al.* (2020), en su trabajo, pudo finalizar una conclusión resaltante de que el teléfono móvil, es una herramienta tecnológica útil, ya era el dispositivo más utilizado por los docentes porque producía mejores resultados en sus calificaciones. Las herramientas digitales responden al anhelo de igualdad e inclusión, ya la necesidad de la educación, tanto en su concepción como en su implementación, para no agudizar las disparidades educativas existentes. Los escolares poseen su identidad de aprendizaje y los profesores sus formas técnicas de enseñanza que varios períodos no se coinciden a las insuficiencias. Es por ello que el docente se autoevaluó en relación a sus técnicas empleadas y los temas empleado al enfoque y considerando las consecuencias del análisis para averiguar ideas de solución. Asimismo, el uso de las herramientas digitales brinda diferentes posibilidades a los estudiantes, potencia la interacción con sus pares, potencia el trabajo colaborativo, deja a los estudiantes distantes e indiferentes, y reaviva periódicamente actividades que fomentan la creatividad, el pensamiento, el

contraste y el análisis crítico. Específicamente, mediante la implementación de estrategias socioemocionales accionables que sean innovadoras en el desarrollo del pensamiento divergente y afecten mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. Tienen un énfasis diferente en el uso de la tecnología como una estrategia de implementación para lograr el mejor rendimiento.

Mujica, R (2021), despertar en el estudiante entusiasmo por sus ideas, identificación con su trabajo, la necesidad de acompañarlo en actividades transformadoras en el aula. las estrategias educativas se valen de instrumentos digitales para actuar y mediar la comunicación, considerando los actores educativos y el contexto en el que se desarrollan la actividad educativa; estas herramientas virtuales, permiten desarrollar el proceso pedagógico. El empleo de la tecnología interactiva como soporte de las estrategias pedagógicas, ha generado mayor demanda de destrezas y capacidades que proporcionen y orienten su uso en la educación interactiva virtual. Tienen pocas oportunidades de comunicar una visión concreta de un modelo educativo emergente que ofrezca formas de aprendizaje novedosas y significativas en el mundo flexible de hoy, ya que, si se incrementa la conducción de dichas herramientas digitales en el aula, dando aumento a las estrategias cognitiva - metacognitiva en una institución educativa. Por lo tanto, la falta de integración de herramientas digitales para la calidad de la enseñanza en presencialidad, donde se ha demostrado que no se están aplicando adecuadamente en las sesiones de aprendizaje o que los docentes no se sienten seguros al usarlas, causando inexactitudes en el aprendizaje de los estudiantes de secundaria. Es por eso que la educación en los diferentes niveles educativo está mayormente acostumbrada a lo repetitivo, repentino y casi improvisado. A pesar del avanzar de la tecnología, no existen proyectos que integren estas herramientas digitales para la ayuda del rendimiento académico donde renueven sus estrategias de mejora educativa, y así lograr y recuperar los aprendizajes esperados de las áreas curriculares.

VI. CONCLUSIONES

Primero. La dirección de correlación es positiva, es decir, directa, por lo que se confirma que la estrategia de enseñanza de los maestros mejoraría al aumentar el uso de herramientas digitales en las aulas y viceversa. Además, la significación es de 0,001, lo que significa que es muy probable que la correlación que se ha establecido (apreciable) sea cierta y proporcionalmente directa.

Segundo. Según los resultados estadísticos de esta investigación, concluimos que las herramientas digitales en el salón de clases tienen una correlación positiva y significativa con las estrategias de enseñanza de los maestros en la institución educativa. Con un coeficiente de correlación de $\rho = 0,410$. El p-valor es de 0,001 el cual es menor a 0,05 y menor al 0,01.

Tercero. Los hallazgos de la investigación indican que las herramientas digitales en aula tienen una relación significativa con el desempeño de la estrategia instrumental de enseñanza docente. Su coeficiente de correlación es de $\rho = 0,335$, el p-valor arroja un resultado de 0,009 un valor menor al 0,05 y menor al 0,01.

Cuarto. Los hallazgos de la investigación indican que las herramientas digitales en aula tienen una relación significativa con la estrategia afectivo - motivacional de enseñanza docente. El coeficiente de correlación es de $\rho = 0,400$, el p-valor es de 0,002 un valor menor al 0,05 y menor al 0,01.

Quinto. De acuerdo a los resultados de esta investigación de determina que las herramientas digitales en aula tienen una relación significativa directa con la estrategia cognitivo - metacognitivo de la enseñanza docente. El coeficiente de correlación es $\rho: 0,402$, el p-valor es de 0,001 un valor menor al 0,05 y menor al 0,01.

VII. RECOMENDACIONES

- Primero.** Se sugiere a los docentes de las instituciones educativas de la zona de Chulucanas que, en sus horarios de clases, intensifiquen o amplíen el uso de herramientas digitales para reforzar y recuperar los logros de aprendizaje de sus alumnos.
- Segundo.** Los docentes deben implementar el uso de herramientas digitales a través de la competencia “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC” en forma estratégica para motivación a los estudiantes.
- Tercero.** A los coordinadores pedagógicos impulse a sus docentes en los colegiados, capacitándolos de manera permanente sobre el uso de las herramientas digitales así eliminar las brechas digitales para optimizar las estrategias de aprendizaje.
- Cuarto.** Los docentes deben aplicar mejoras en sus estrategias utilizando las herramientas digitales adecuadamente, como el WhatsApp, Canva, Simuladores web, YouTube u otros, esto ayudara mejores resultados en los procesos didácticos de la clase, para generar la motivación e interés.
- Quinto.** Se necesita gestionar el espacio de aprendizaje para el uso de la tecnología para los docentes a través de talleres que pueden ser impartidos por profesores de informática, cursos virtuales impartidos por UGEL, también los talleres que pueden ser impartidos por expertos en la comunidad educativa o empujar a sus profesores a expandirse sus conocimientos tecnológicos de una manera especial.

REFERENCIAS

- Abanto León, J. Y. (2022). El aprendizaje colaborativo y uso de las TIC en los docentes: revisión sistemática.
- Ahmadi, J., & Nourabadi, S. (2020). Implementation barriers in virtual education in Payame Noor University in Iran. *Utopía y Praxis Latinoamericana: Revista Internacional de Filosofía Iberoamericana y Teoría Social*, 2, 202–210. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3809301>
- Alarcon Cutimbo, W. N. (2022). Estrategia Aprendo en Casa y proceso de enseñanza desde la perspectiva docente de instituciones educativas primarias, La Huaca, Piura, 2021.
- Alcántar, M. d. (2017). Teaching and meaningful learning in a mixed modality: perceptions of teachers and students. *Ibero-American Journal for Educational Research and Development*, 8(15), 326.
- Arias Gonzáles, J. L., & Covinos Gallardo, M. (2021). Diseño y metodología de la investigación.
- Arriaga Huamani, L. D. (2018). Integración de las herramientas TICs y la calidad de servicio educativo en la IEE “Joaquín Capelo” Jornada Escolar Completa–Chanchamayo 2018.
- Arriaga, M. & Rodríguez, G. (2006). *El diagnóstico educativo, una importante herramienta para elevar la calidad de la educación en manos de los docentes*. Atenas, vol. 3, núm. 31, julio-septiembre, 2015, pp. 63-74
- Auriolos, M. E. W. (2021). Ten digital tools to facilitate formative assessment. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, (18), 127-139.
- Avalos Valverde, G. F. (2022). *Usage of Liveworksheets as Academic Tool for English Teaching to Students at octavo Año de Educación general Básica “A” of the Unidad Educativa “Fé y Alegría” located in the city of Riobamba, Chimborazo Province, during the School Year 2021-2022* (Bachelor's thesis, Riobamba).
- Baena Paz, G. (2017). *Metodología de la investigación*. Grupo Editorial Patria.
- Baños, R. F., & Extremera, A. B. (2018). Innovative digital tools as pedagogical resources in physical education. *EmásF: Revista digital de educación física*, (52), 79-91.

- Baque-Reyes, G. R., & Portilla-Faicán, G. I. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza–aprendizaje.
- Belloch, C. (2012). Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje. *Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación. Universidad de Valencia*, 4, 1-11.
- Bernal, C. (2010). Metodología de la investigación: administración, económica, humanidades y ciencias sociales. *Colombia: Prentice Hall*.
- Betancourt, L. A. A., Cabeza, M. A. C., & Reyes, J. J. O. (2020). Dimensions of the teaching-learning process for professional training. *Luz*, 19(2), 17-29.
- Bringas, E. C. (2021). Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes. *Revista Vinculando*.
- Burgos Fernandez, R. E. (2021). Use of Xmind educational software to improve student learning.
- Carhuancho Mendoza, I. M., Sicheri Monteverde, L., Nolzco Labajos, F. A., Guerrero Bejarano, M. A., & Casana Jara, K. M. (2019). *Metodología de la investigación holística*. GUAYAQUIL/UIDE/2019.
- Cascales Martínez, A., Gomariz Vicente, M. Á., & Paco Simón, A. (2020). WhatsApp as an educational tool in Primary Education: students, teachers and families. *Pixel-Bit*.
- Cedeño Barrera, C. E. (2020). Programa competencias digitales en el desarrollo profesional docente en una Unidad Educativa de Samborondón, 2019.
- Chacón Ramírez, Y. E. (2021). Uso didáctico de TIC y aprendizaje significativo en la institución educativa del nivel secundaria N° 80233 de Otuzco, 2020.
- Cubillas Luyo, O. P. Herramientas digitales y las competencias de aprendizaje en el área de Ciencia y Tecnología de alumnos del nivel secundaria en la Institución Educativa 20123 Capilla de Asia, Cañete 2020.
- Davalos Garcia, C. G. (2022). Estrategias de enseñanza y calidad de educación virtual de los docentes de posgrado de una universidad pública, Huacho, 2021.
- del Rocio Valverde-Urtecho, A., & Solis-Trujillo, B. P. (2021). Estrategias de enseñanza virtual en la educación superior. *Polo del Conocimiento*, 6(1), 1110-1132.

- Fernández, J. T., & Pérez, K. V. P. (2018). New scenarios and digital teaching skills: towards teacher professionalization with TIC. *Profesorado, revista de currículum y formación del profesorado*, 22(1), 25-51.
- García Sánchez De Martínez, S. M. (2022). Estrategias de enseñanza y calidad educativa en docentes de tres instituciones educativas públicas, San Vicente, Cañete, 2022.
- Gómez Vargas, M., Galeano Higueta, C., & Jaramillo Muñoz, D. A. (2015). El estado del arte: una metodología de investigación.
- Gómez, L. y Macedo, J. (2010). *Importancia de las tic en la en la educación básica regular. Investigación Educativa*. 14 (25), 210 - 214. Recuperado de: <http://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/educa/article/download/4776/3850>
- Granda Asencio, L. Y., Espinoza Freire, E. E., & Mayon Espinoza, S. E. (2019). TICs as didactic tools of the teaching-learning process. *Conrado*, 15(66), 104-110.
- Guzmán Guacho, C. A. (2018). *Interactive learning techniques for the comprehension of texts in the girls and boys of the fifth year of Basic General Education of the García Moreno School of Basic Education, of the Riobamba Canton, province of Chimborazo, período 2017-2018* (Bachelor's thesis, Riobamba).
- Henríquez, P. S., & Vizcarra, V. A. (2019). Qualitative analysis regarding the use of teaching strategies by university professors in contexts of training of educational agents. *Education Policy Analysis Archives*, 27, 85-85.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación Mc graw hill. México DF: Interamericana Editores*.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*.
- Huilcapi, A. G. B., Masacon, M. H., & Vivero, R. E. O. (2021). Use of Google Drive, as a tool for collaborative work in University Education. *Revista Pertinencia Académica. ISSN 2588-1019*, 5(4), 108-120.

- Hurtado-Palomino, A., Merma-Valverde, W., Ccorisapra-Quintana, F. D. M., Lazo-Cerón, Y., & Boza-Salas, K. (2021). Estrategias de enseñanza docente en la satisfacción académica de los estudiantes universitarios. *Comuni@cción*, 12(3), 217-228.
- Illescas-Cárdenas, R. C., García-Herrera, D. G., Erazo-Álvarez, C. A., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Aprendizaje Basado en Juegos como estrategia de enseñanza de la Matemática. *Cienciamatria*, 6(1), 533-552.
- Izasa, W. B. P., Suárez, C. A. H., & Leal, O. L. R. (2019). Estrategias para la enseñanza de la matemática: una mirada desde los docentes en formación. *Revista Perspectivas*, 4(1), 48-53.
- Littlewood-Zimmerman, H. F., Uribe-Prado, J. F., & Rodríguez, M. Á. G. (2020). Confiabilidad y validez de las 5 categorías del cuestionario NOM-035 de 72 ítems. *Ciencias Administrativas. Teoría y Praxis*, 16(1), 72-86.
- López-Espinoza, D. C., & Azuero-Azuero, Á. E. (2020). Tendencias Pedagógicas y Herramientas Digitales en el Aula. *CIENCIAMATRIA*, 6(1), 16-39.
- Méndez, M., & Concheiro, P. (2018). Use of digital tools for collaborative writing online the case of Padlet. *Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, 27. Retrieved from Retrieved from <https://www.redalyc.org/jatsRepo/921/92155498008/92155498008.pdf>
- Ministerio de Educación (2022) Resolución Ministerial N° 043 – 2022 “*Norma técnica para la implementación del mecanismo denominado compromisos de desempeño 2022*”. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/normaslegales/2720741-043-2022-minedu>.
- Ministerio de Educación del Perú (2014). *Marco del buen desempeño profesor*. Lima: Navarrete.
- Ministerio de Educación del Perú (2016). *Currículo nacional de la educación básica*. Lima: Navarrete.
- Morán Borja, L. M., Camacho Tovar, G. L., & Parreño Sánchez, J. D. C. (2021). Herramientas digitales y su impacto en el desarrollo del pensamiento divergente. *Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*, 9(1).

- Mujica-Sequera, R. M. (2021). Clasificación de las Herramientas Digitales en la Tecnoeducación. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 12(1), 71-85
- Navarro Ferreyra, M. C. (2022). Herramientas digitales y rendimiento académico en tiempos de Poscovid-19, en los docentes del IESTP-PISCO, 2022.
- Olivero Álvarez, G. M. (2021). La creatividad e innovación en los procesos de enseñanza-aprendizaje: una revisión bibliográfica.
- Padilla Tacuri, D. K. (2021). *Digital educational tools in the learning of Natural Sciences for students of Seventh Grade B of the Santo Domingo de Guzmán Educational Unit, school year 2020-2021* (Master's thesis).
- Pamplona-Raigosa, J., Cuesta-Saldarriaga, J. C., & Cano-Valderrama, V. (2019). Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: una mirada al aprendizaje escolar. *Revista eleuthera*, 21, 13-33.
- Pinzón, L. R. P. (2022). Tecnología Educativa en América Latina. Revisión de definiciones y artefactos. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (81), 122-136.
- Ponce, J. K. M. (2021). Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo en los estudiantes. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 712-724.
- Quinto-Román, M. (2021). Digital tools for the development of reading comprehension in distance learning. *Desafíos*, 12(2), 109-115. <https://doi.org/10.37711/desafios.2021.12.2.348>
- Quispe Mendoza, L. E. (2022). Uso de herramientas digitales en la metodología ERCA en docentes de una unidad educativa pública de Santo Domingo. Ecuador, 2022.
- Riccetti, A. E., & Chiecher, A. C. (2019). Testing innovations with WhatsApp and Google Drive in Physical Education Teachers.
- Romero López, A. (2019). Canva: diseño de materiales didácticos y juegos educativos.
- Serrano Morán, P. C. (2019). Gestión tecnológica y estrategias de enseñanza aprendizaje en la Unidad Educativa Elisa Ayala González, Guayaquil, 2019.
- Sobrado Huamán, M. J. M. (2021). Herramientas digitales y la mejora continua en la Institución Educativa Privada Corazón de Jesús el Roble, Puente Piedra, 2021.

- Solano Tenorio, E. M., & Pérez Puche, E. I. (2022). Implementation of PhET predesigned virtual simulators as a teaching strategy for environmental education in the ninth grade of the Alfonso Builes Correa Educational Institution, of the Municipality of Planeta Rica.
- Vigo-Chahuara, D. E., Castañeda-Abanto, D., & Cabanillas-Aguilar, R. (2018). Aplicación del Software Educativo Xmind para mejorar la Comprensión Lectora de los estudiantes de cuarto grado de Educación Secundaria de la IE “Mariano Melgar”, Chim Chim Chuquipuquio-Baños Del Inca-Cajamarca, 2014. *Revista Perspectiva*, 19(1), 85-103.
- Vilca Quispe, M., & Quispe Velasquez, M. C. (2020). Uso de Tecnologías de Información y Comunicación y comprensión lectora en inglés de los estudiantes de secundaria.
- Zambrano, R., Gil, N., Lopera, E., Carrasco, N., Gutiérrez, A., & Villa, A. (2015). Validity and reliability of an instrument for the evaluation of teaching strategies in the practice of university teaching. *Magister*, 27(1), 26-36.
- Zimbrón, A, & Gutiérrez, E, (2021) Revista científica, Academic performance in virtual learning environments during the Covid-19 pandemic in higher education. <https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.2862>.

ANEXOS

1. Tabla de operacionalización de variables o tabla de categorización.

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
Herramientas digitales	Las herramientas digitales permiten utilizar el conocimiento y las destrezas relacionadas al desarrollo de elementos y procesos; haciendo uso de las destrezas, conocimientos, habilidades y aptitudes de los usuarios que permiten utilizar de manera eficaz y eficiente los instrumentos y recursos tecnológicos. (Cubillas,2021)	<ul style="list-style-type: none"> • “Se considera a las Tics como el conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes contextos (texto, imagen, sonido), las cuales se desarrollan a partir de los avances científicos en áreas específicas como la informática y las telecomunicaciones” (Belloch, 2015). • Las competencias digitales se definen como un conjunto de habilidades que facilitan el uso de los dispositivos digitales, las aplicaciones de la comunicación y las redes para acceder a la información y llevar a cabo una mejor gestión de éstas. (UNESCO,2021) • La Tecnología Educativa (TE) es un campo inherente a los procesos de enseñanza y aprendizaje contemporáneos, a partir del uso de recursos tecnológicos y estrategias de adecuación a los planes y actividades escolares. (Pinzón, 2022) 	Recursos Tics	1. Medios sociales 2. Aplicaciones virtuales 3. Servicio de mensajería	Ordinal
			Competencias Digitales	4. Contenidos multimedia 5. Simuladores 6. Actividades interactivas	
			Tecnología Educativa	7. Almacenamiento virtual 8. Páginas web educativos 9. Organizador de tareas	
Estrategias de enseñanza docente	Conjunto de métodos aplicados por el docente de manera intencional, reflexiva y flexible, para el aprendizaje significativo de los estudiantes. (Hurtado ,2019)	<ul style="list-style-type: none"> • La primera dimensión se refiere al énfasis en la diversidad y novedad de trabajos evaluativos, así como la claridad en la calificación y la devolución de la actividad. • La segunda dimensión son aquellas estrategias relacionadas con la apertura a la experiencia, la seguridad, la confianza en sí mismo y el control emocional • La Tercera dimensión se refiere a las estrategias que permiten el desarrollo de la flexibilidad cognitiva, la argumentación, el establecimiento de hipótesis. (Zambrano,2015) 	Estrategia instrumental	1) Ambiente del salón de clase 2) Información de la actividad de clase 3) Planificación didáctica	Ordinal
			Estrategia afectivo- Motivacional	4) Valoración de aprendizaje 5) Aprendizaje y Evaluación 6) Clima en el aula	
			Estrategia cognitiva metacognitiva	7) Recursos didácticos 8) Enseñanza-Estrategias 9) Desarrollo integrador e investigador	

2. Instrumentos de recolección de datos

CUESTIONARIO: "HERRAMIENTAS DIGITALES EN EL AULA"

Es muy grato presentarme ante usted, el suscrito Lic. Pedro Marcial Moran Quispe, con Nro. DNI. 70226749, de la Universidad César Vallejo. La presente encuesta constituye parte de una investigación de título "*Herramientas digitales en aula y las estrategias de enseñanza docente en la presencialidad en una institución educativa secundaria Chulucanas, 2023*", el cual tiene fines únicamente académicos manteniendo completa y absoluta discreción.

Agradecemos su colaboración por las respuestas brindadas en la siguiente encuesta:

INSTRUCCIONES:

Lea detenidamente las preguntas formuladas y responda con seriedad, marcando con un aspa en la alternativa correspondiente. Su participación es totalmente voluntaria y anónima.

Variable 1: Herramientas digitales en aula.

Escala valorativa:
Siempre = 5
Casi siempre = 4
A veces= 3
Casi nunca = 2
Nunca=1

N°	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		1	2	3	4	5
		Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
	D1: RECURSOS TICS					
1	Utilizo WhatsApp para compartir información para reforzar las actividades en aula de mis estudiantes.					
2	Utilizo YouTube para acceder a videos que me ayuden a reforzar el tema de mi clase o como recursos para compartir en aula.					
3	Fermo parte de un grupo o comunidad docente donde comparten sus experiencias e ideas.					
4	Dicto mis clases a distancia usando aplicaciones como ZOOM o Google Meet u otro.					
5	Dicto mis clases a distancia usando herramientas como WhatsApp o llamada Telefónica.					
6	Realizo o comparto evaluaciones de mi área mediante Google formularios, liveworksheets u otra herramienta digital.					
7	Uso algún aplicativo de mensajería (WhatsApp Outlook, Yahoo, Gmail u otro) para enviar y recibir información de estudiantes y padres de familia.					
8	Uso algún aplicativo de mensajería (WhatsApp, Outlook, Yahoo, Gmail u otro) para realizar consultas. (Especialista, coordinador pedagógico u otro)					
9	Uso y participo de algún aplicativo de mensajería como foro o comunidad sobre temas educativos					

	para compartir conocimientos e ideas para adecuarlos en el aula.					
	D2: COMPETENCIAS DIGITALES	1	2	3	4	5
10	Elaboro infografías haciendo uso de herramientas digitales o páginas web (Por ejemplo: Canva)					
11	Elaboro videos o animaciones haciendo uso de herramientas digitales (Por ejemplo: Camtasia)					
12	Elaboro mapas mentales o mapas conceptuales haciendo uso de herramientas digitales (Por ejemplo: Xmind)					
13	Reconozco sobre los simuladores educativos y su aplicación a las sesiones de aprendizajes.					
14	Proyecto videos de simuladores en mis sesiones de aprendizaje. (Por ejemplo: Desde YouTube)					
15	He creado o utilizado simuladores respecto a un tema de mi área desde alguna página web.					
16	Elaboro cuestionarios en línea (Internet) y los aplico en la presencialidad respecto al propósito de mi sesión de aprendizaje.					
17	Elaboro juegos educativos por internet (Fichas, Crucigramas, Sopa de letras) para mis sesiones de aprendizaje.					
18	Utilizo el proyector para transmitir alguna información en el aula para el desarrollo de la sesión de aprendizaje. (Por ejemplo: infografía, PPT, videos, juegos educativos u otro)					
	D3: TECNOLOGIA EDUCATIVA	1	2	3	4	5
19	He recibido información acerca de cómo funciona el servicio llamado almacenamiento en la "nube".					
20	Uso Google drive para guardar mis sesiones de aprendizajes o documentos escolares.					
21	Uso aplicaciones desde mi celular para guardar información o archivos escolares.					
22	Uso presentaciones para mis sesiones de aprendizaje. (Por ejemplo: PPT, Prezi u otro)					
23	Consulto algunas "bibliotecas virtuales" que me ayudarán a reforzar mi sesión de aprendizaje.					
24	Utilizo en la presencialidad un "portafolio digital docente" desde un ordenador o móvil.					
25	Uso los marcadores para recordar con facilidad páginas web de mi interés.					
26	Organizo mis sesiones de aprendizajes usando aplicaciones como por ejemplo Google Calendar.					
27	Ordeno mis anotaciones, ideas, o nombres de algunas webs usando alguna herramienta digital. (Por ejm: Evernote)					

¡Muchas gracias!

CUESTIONARIO: "ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA DOCENTE"

Es muy grato presentarme ante usted, el suscrito Lic. Pedro Marcial Moran Quispe, con Nro. DNI. 70226749, de la Universidad César Vallejo. La presente encuesta constituye parte de una investigación de título "*Herramientas digitales en aula y las estrategias de enseñanza docente en la presencialidad en una institución educativa secundaria Chulucanas, 2023*", el cual tiene fines únicamente académicos manteniendo completa y absoluta discreción.

Agradecemos su colaboración por las respuestas brindadas en la siguiente encuesta:

INSTRUCCIONES:

Lea detenidamente las preguntas formuladas y responda con seriedad, marcando con un aspa en la alternativa correspondiente. Su participación es totalmente voluntaria y anónima.

Variable 2: Estrategias de enseñanza docente.

Escala valorativa:
Siempre = 5
Casi siempre = 4
A veces = 3
Casi nunca = 2
Nunca = 1

Nº	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		1	2	3	4	5
		Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
	D1: ESTRATEGIA INSTRUMENTAL					
1	Fomento la participación de los estudiantes en la presencialidad.					
2	Tengo en cuenta las diferencias individuales de los estudiantes en la presencialidad.					
3	Oriento el aprendizaje de mis estudiantes en la presencialidad manera respetuosa y amable.					
4	Hago cumplir las normas de convivencia para el desarrollo de las clases presenciales.					
5	Demuestro interés por el aprendizaje de sus estudiantes.					
6	Informo oportunamente sobre las diversas actividades del área a mis estudiantes.					
7	Presento el cronograma de las sesiones de aprendizajes y criterios de evaluación a mis estudiantes.					
8	Explico a mis estudiantes el nivel de logro que deberán lograr al finalizar el área.					
9	Formulo con claridad los criterios de evaluación para la mejor comprensión de mis estudiantes.					
	D2: ESTRATEGIA AFECTIVO - MOTIVACIONAL	1	2	3	4	5
10	Valoro los aportes de los estudiantes al desarrollo de mi área en la presencialidad.					
11	Estimulo la comprensión y aplicación de lo aprendido de la evaluación a mis estudiantes en la presencialidad.					

12	Estímulo la importancia del propósito en cada sesión de aprendizaje en las clases presenciales.					
13	Tomo decisiones a partir de la evaluación para reorientar el aprendizaje de los estudiantes					
14	Los aprendizajes evaluados se relacionan con las competencias de mi área.					
15	Registro las evidencias de mis estudiantes a través de un instrumento de evaluación.					
16	Mantengo la disciplina en las sesiones de aprendizaje en la presencialidad.					
17	Logro un ambiente agradable en el desarrollo de mis clases.					
18	Estímulo a los estudiantes al trabajo colaborativo en mis sesiones de aprendizajes.					
	D3: ESTRATEGIA COGNITIVA - METACOGNITIVA	1	2	3	4	5
19	Elaboro guías de aprendizaje o fichas para los estudiantes en la presencialidad.					
20	Presento asuntos de actualidad en situaciones significativas en el desarrollo de mis sesiones de aprendizajes.					
21	Promuevo el aprendizaje mediante la solución de problemas.					
22	Adapto la enseñanza a los ritmos de aprendizaje de mis estudiantes respecto a la presencialidad.					
23	Adecuo las experiencias significativas de otros docentes en estrategias de aprendizaje en la presencialidad.					
24	Uso otras formas de explicación cuando los estudiantes no entienden un tema en la presencialidad.					
25	Promuevo la integración con otras áreas.					
26	Recurro a diferentes fuentes de información para el desarrollo de mi área.					
27	Estímulo a mis estudiantes a la consulta de diversas fuentes de información para utilizarlo en la siguiente clase.					

¡Muchas gracias!

3. Modelo de consentimiento y/o asentimiento informado, formato UCV.

Anexo 4

Consentimiento Informado del Apoderado**

Título de la investigación:

Investigador (a) (es):

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada ".....", cuyo objetivo es

Esta investigación es desarrollada por estudiantes (colocar: pre o posgrado), de la carrera profesional o programa, de la Universidad César Vallejo del campus, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución



Describir el impacto del problema de la investigación.
.....

Procedimiento

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: ".....".
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de minutos y se realizará en el ambiente de de la institución
Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

** Obligatorio hasta menores de 18 años, consentimiento informado cuando es firmado por el padre o madre. Si fuese otro tipo de apoderado sería consentimiento por sustitución.

4. Matriz Evaluación por juicio de expertos, formato UCV.

1. Datos generales del Juez

Nombre del juez:	ROSA TARGELIA OJEDA GUERRERO
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	COMUNICACION
Institución donde labora:	I.E "IGNACIO ESCUDERO"
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	MAESTRIA EN EDUCACION CON MENCION EN DOCENCIA Y GESTION EDUCATIVA

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Cuestionario
Autor (a):	Pedro Marcial Moran Quispe
Objetivo:	Determinar la relación entre las herramientas digitales en aula y las estrategias de enseñanza docente en la presencialidad en una institución educativa.
Administración:	Maestría en Educación
Año:	2023
Ámbito de aplicación:	Institución educativa de Chulucanas
Dimensiones:	Tres
Confiabilidad:	Alfa de Cronbach
Escala:	Likert
Niveles o rango:	Ordinal
Cantidad de ítems:	27
Tiempo de aplicación:	21 al 31 de mayo del 2023

4. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento los siguientes cuestionarios, tomado como referencia de Cubillas Luyo (2020) y A Hurtado-Palomino (2021) con adecuación respecto a la presencialidad, de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.

RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

4: Alto nivel

3: Moderado nivel

2: Bajo Nivel

1: No cumple con el criterio

Instrumento que mide la variable 01: HERRAMIENTAS DIGITALES EN AULA

Definición de la variable:

Las herramientas digitales permiten utilizar el conocimiento y las destrezas relacionadas al desarrollo de elementos y procesos; haciendo uso de las destrezas, conocimientos, habilidades y aptitudes de los usuarios que permiten utilizar de manera eficaz y eficiente los instrumentos y recursos tecnológicos. (Cubillas,2021)

Dimensión 1: RECURSOS TICS

Definición de la dimensión:

“Se considera a las Tics como el conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes contextos (texto, imagen, sonido), las cuales se desarrollan a partir de los avances científicos en áreas específicas como la informática y las telecomunicaciones” (Belloch, 2015).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Medios sociales	Utilizo WhatsApp para compartir información para reforzar las actividades en aula de mis estudiantes.	4	4	4	
	Utilizo YouTube para acceder a videos que me ayuden a reforzar el tema de mi clase o como recursos para compartir en aula.	4	4	4	
	Fermo parte de un grupo o comunidad docente donde comparten sus experiencias e ideas.	4	4	4	
Aplicaciones virtuales	Dicto mis clases a distancia usando aplicaciones como ZOOM o Google Meet u otro.	4	4	4	
	Dicto mis clases a distancia usando herramientas como WhatsApp o llamada Telefónica.	4	4	4	
	Realizo o comparto evaluaciones de mi área	4	4	4	

	mediante Google formularios, liveworksheets u otra herramienta digital.				
Servicio de mensajería	Uso algún aplicativo de mensajería (WhatsApp Outlook, Yahoo, Gmail u otro) para enviar y recibir información de estudiantes y padres de familia.	4	4	4	
	Uso algún aplicativo de mensajería (WhatsApp, Outlook, Yahoo, Gmail u otro) para realizar consultas. (Especialista, coordinador pedagógico u otro)	4	4	4	
	Uso y participo de algún aplicativo de mensajería como foro o comunidad sobre temas educativos para compartir conocimientos e ideas para adecuarlos en el aula.	4	4	4	

Dimensión 2: COMPETENCIA DIGITALES

Definición de la dimensión:

Las competencias digitales se definen como un conjunto de habilidades que facilitan el uso de los dispositivos digitales, las aplicaciones de la comunicación y las redes para acceder a la información y llevar a cabo una mejor gestión de éstas. (UNESCO,2021)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Contenido multimedia	Elaboro infografías haciendo uso de herramientas digitales o páginas web (Por ejemplo: Canva)	4	4	4	
	Elaboro videos o animaciones haciendo uso de herramientas digitales (Por ejemplo: Camtasia)	4	4	4	
	Elaboro mapas mentales o mapas conceptuales haciendo uso de herramientas digitales (Por ejemplo: Xmind)	4	4	4	
Simuladores	Reconozco sobre los simuladores educativos y su aplicación a las sesiones de aprendizajes.	4	4	4	
	Proyecto videos de simuladores en mis sesiones de aprendizaje. (Por ejemplo: Desde YouTube)	4	4	4	
	He creado o utilizado simuladores respecto a	4	4	4	

	un tema de mi área desde alguna página web.				
Actividades interactivas	Elaboro cuestionarios en línea (Internet) y los aplico en la presencialidad respecto al propósito de mi sesión de aprendizaje.	4	4	4	
	Elaboro juegos educativos por internet (Fichas, Crucigramas, Sopa de letras) para mis sesiones de aprendizaje.	4	4	4	
	Utilizo el proyector para transmitir alguna información en el aula para el desarrollo de la sesión de aprendizaje. (Por ejemplo: infografía, PPT, videos, juegos educativos u otro)	4	4	4	

Dimensión 3: TECNOLOGIA EDUCATIVA

Definición de la dimensión:

La Tecnología Educativa (TE) es un campo inherente a los procesos de enseñanza y aprendizaje contemporáneos, a partir del uso de recursos tecnológicos y estrategias de adecuación a los planes y actividades escolares. (Pérez, 2022)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Almacenamiento virtual	He recibido información acerca de cómo funciona el servicio llamado almacenamiento en la "nube".	4	4	4	
	Uso Google drive para guardar mis sesiones de aprendizajes o documentos escolares.	4	4	4	
	Uso aplicaciones desde mi celular para guardar información o archivos escolares.	4	4	4	
Páginas Web educativos	Uso presentaciones para mis sesiones de aprendizaje. (Por ejemplo: PPT, Prezi u otro)	4	4	4	
	Consulta algunas "bibliotecas virtuales" que me ayudarán a reforzar mi sesión de aprendizaje.	4	4	4	
	Utilizo en la presencialidad un "portafolio digital docente" desde un ordenador o móvil.	4	4	4	

Instrumento que mide la variable 02: ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA DOCENTE

Definición de la variable:

Conjunto de métodos aplicados por el docente de manera intencional, reflexiva y flexible, para el aprendizaje significativo de los estudiantes. (Henríquez y Arámburo ,2019)

Dimensión 1: ESTRATEGIA INSTRUMENTAL

Definición de la dimensión:

La primera dimensión se refiere al énfasis en la diversidad y novedad de trabajos evaluativos, así como la claridad en la calificación y la devolución de la actividad. (Zambrano,2015)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Ambiente del salón de clase	Fomento la participación de los estudiantes en la presencialidad.	4	4	4	
	Tengo en cuenta las diferencias individuales de los estudiantes en la presencialidad.	4	4	4	
	Oriento el aprendizaje de mis estudiantes en la presencialidad manera respetuosa y amable.	4	4	4	
Información de la actividad de clase	Hago cumplir las normas de convivencia para el desarrollo de las clases presenciales.	4	4	4	
	Demuestro interés por el aprendizaje de sus estudiantes.	4	4	4	
	Informo oportunamente sobre las diversas actividades del área a mis estudiantes.	4	4	4	
Planificación didáctica	Presento el cronograma de las sesiones de aprendizajes y criterios de evaluación a mis estudiantes.	4	4	4	
	Explico a mis estudiantes el nivel de logro que deberán lograr al finalizar el área.	4	4	4	
	Formulo con claridad los criterios de evaluación para la mejor comprensión de mis estudiantes.	4	4	4	

Dimensión 2: ESTRATEGIA AFECTIVO - MOTIVACIONAL

Definición de la dimensión:

La segunda dimensión son aquellas estrategias relacionadas con la apertura a la experiencia, la seguridad, la confianza en sí mismo y el control emocional. (Zambrano,2015)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Valoración de aprendizaje	Valoro los aportes de los estudiantes al desarrollo de mi área en la presencialidad.	4	4	4	

	Estimulo la comprensión y aplicación de lo aprendido de la evaluación a mis estudiantes en la presencialidad.	4	4	4	
	Estímulo la importancia del propósito en cada sesión de aprendizaje en las clases presenciales.	4	4	4	
Aprendizaje y Evaluación	Tomo decisiones a partir de la evaluación para reorientar el aprendizaje de los estudiantes	4	4	4	
	Los aprendizajes evaluados se relacionan con las competencias de mi área.	4	4	4	
	Registro las evidencias de mis estudiantes a través de un instrumento de evaluación.	4	4	4	
Clima en el aula	Mantengo la disciplina en las sesiones de aprendizaje en la presencialidad.	4	4	4	
	Logro un ambiente agradable en el desarrollo de mis clases.	4	4	4	
	Estímulo a los estudiantes al trabajo colaborativo en mis sesiones de aprendizajes.	4	4	4	

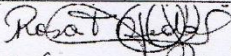
Dimensión 3: ESTRATEGIA COGNITIVA METACOGNITIVA

Definición de la dimensión:

La Tercera dimensión se refiere a las estrategias que permiten el desarrollo de la flexibilidad cognitiva, la argumentación, el establecimiento de hipótesis. (Zambrano,2015)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Recursos didácticos	Elaboro guías de aprendizaje o fichas para los estudiantes en la presencialidad.	4	4	4	
	Presento asuntos de actualidad en situaciones significativas en el desarrollo de mis sesiones de aprendizajes.	4	4	4	
	Promuevo el aprendizaje mediante la solución de problemas.	4	4	4	
Enseñanza-Estrategias	Adapto la enseñanza a los ritmos de aprendizaje de mis estudiantes respecto a la presencialidad.	4	4	4	
	Adeco las experiencias significativas de otros docentes en estrategias de aprendizaje en la presencialidad.	4	4	4	

	Uso otras formas de explicación cuando los estudiantes no entienden un tema en la presencialidad.	4	4	4	
Desarrollo integrador e investigador	Promuevo la integración con otras áreas.	4	4	4	
	Recurso a diferentes fuentes de información para el desarrollo de mi área.	4	4	4	
	Estímulo a mis estudiantes a la consulta de diversas fuentes de información para utilizarlo en la siguiente clase.	4	4	4	


 Mg: *Cyda Guerrero Rosa Targeta* NOMBRE Y APELLIDOS
 DNI: 03353313. FIRMA

1. Datos generales del Juez

Nombre del juez:	GERMAN OSWALDO FARFAN MARTINO
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clinica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	MATEMATICA
Institución donde labora:	I.E. VICTOR RAUL HAYA DE LA TORRE
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	MAESTRIA EN ADMINISTRACION DE LA EDUCACION

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Cuestionario
Autor (a):	Pedro Marcial Moran Quispe
Objetivo:	Determinar la relación entre las herramientas digitales en aula y las estrategias de enseñanza docente en la presencialidad en una institución educativa.
Administración:	Maestría en Educación
Año:	2023
Ámbito de aplicación:	Institución educativa de Chulucanas
Dimensiones:	Tres
Confiabilidad:	Alfa de Cronbach
Escala:	Likert
Niveles o rango:	Ordinal
Cantidad de ítems:	27
Tiempo de aplicación:	21 al 31 de mayo del 2023

4. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento los siguientes cuestionarios, tomado como referencia de Cubillas Luyo (2020) y A Hurtado-Palomino (2021) con adecuación respecto a la presencialidad, de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.

RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

4: Alto nivel

3: Moderado nivel

2: Bajo Nivel

1: No cumple con el criterio

Instrumento que mide la variable 01: HERRAMIENTAS DIGITALES EN AULA

Definición de la variable:

Las herramientas digitales permiten utilizar el conocimiento y las destrezas relacionadas al desarrollo de elementos y procesos; haciendo uso de las destrezas, conocimientos, habilidades y aptitudes de los usuarios que permiten utilizar de manera eficaz y eficiente los instrumentos y recursos tecnológicos. (Cubillas,2021)

Dimensión 1: RECURSOS TICS

Definición de la dimensión:

“Se considera a las Tics como el conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes contextos (texto, imagen, sonido), las cuales se desarrollan a partir de los avances científicos en áreas específicas como la informática y las telecomunicaciones” (Belloch, 2015).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Medios sociales	Utilizo WhatsApp para compartir información para reforzar las actividades en aula de mis estudiantes.	4	4	4	
	Utilizo YouTube para acceder a videos que me ayuden a reforzar el tema de mi clase o como recursos para compartir en aula.	4	4	4	
	Fermo parte de un grupo o comunidad docente donde comparten sus experiencias e ideas.	4	4	4	
Aplicaciones virtuales	Dicto mis clases a distancia usando aplicaciones como ZOOM o Google Meet u otro.	4	4	4	
	Dicto mis clases a distancia usando herramientas como WhatsApp o llamada Telefónica.	4	4	4	
	Realizo o comparto evaluaciones de mi área	4	4	4	

	mediante Google formularios, liveworksheets u otra herramienta digital.				
Servicio de mensajería	Uso algún aplicativo de mensajería (WhatsApp, Outlook, Yahoo, Gmail u otro) para enviar y recibir información de estudiantes y padres de familia.	4	4	4	
	Uso algún aplicativo de mensajería (WhatsApp, Outlook, Yahoo, Gmail u otro) para realizar consultas. (Especialista, coordinador pedagógico u otro)	4	4	4	
	Uso y participo de algún aplicativo de mensajería como foro o comunidad sobre temas educativos para compartir conocimientos e ideas para adecuarlos en el aula.	4	4	4	

Dimensión 2: COMPETENCIA DIGITALES

Definición de la dimensión:

Las competencias digitales se definen como un conjunto de habilidades que facilitan el uso de los dispositivos digitales, las aplicaciones de la comunicación y las redes para acceder a la información y llevar a cabo una mejor gestión de éstas. (UNESCO,2021)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Contenido multimedia	Elaboro infografías haciendo uso de herramientas digitales o páginas web (Por ejemplo: Canva)	4	4	4	
	Elaboro videos o animaciones haciendo uso de herramientas digitales (Por ejemplo: Camtasia)	4	4	4	
	Elaboro mapas mentales o mapas conceptuales haciendo uso de herramientas digitales (Por ejemplo: Xmind)	4	4	4	
Simuladores	Reconozco sobre los simuladores educativos y su aplicación a las sesiones de aprendizajes.	4	4	4	
	Proyecto videos de simuladores en mis sesiones de aprendizaje. (Por ejemplo: Desde YouTube)	4	4	4	
	He creado o utilizado simuladores respecto a un tema de mi área	4	4	4	

	desde alguna página web.				
Actividades interactivas	Elaboro cuestionarios en línea (Internet) y los aplico en la presencialidad respecto al propósito de mi sesión de aprendizaje.	4	4	4	
	Elaboro juegos educativos por internet (Fichas, Crucigramas, Sopa de letras) para mis sesiones de aprendizaje.	4	4	4	
	Utilizo el proyector para transmitir alguna información en el aula para el desarrollo de la sesión de aprendizaje. (Por ejemplo: infografía, PPT, videos, juegos educativos u otro)	4	4	4	

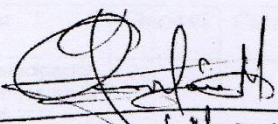
Dimensión 3: TECNOLOGIA EDUCATIVA

Definición de la dimensión:

La Tecnología Educativa (TE) es un campo inherente a los procesos de enseñanza y aprendizaje contemporáneos, a partir del uso de recursos tecnológicos y estrategias de adecuación a los planes y actividades escolares. (Pérez, 2022)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Almacenamiento virtual	He recibido información acerca de cómo funciona el servicio llamado almacenamiento en la "nube".	4	4	4	
	Uso Google drive para guardar mis sesiones de aprendizajes o documentos escolares.	4	4	4	
	Uso aplicaciones desde mi celular para guardar información o archivos escolares.	4	4	4	
Páginas Web educativos	Uso presentaciones para mis sesiones de aprendizaje. (Por ejemplo: PPT, Prezi u otro)	4	4	4	
	Consulta algunas "bibliotecas virtuales" que me ayudarán a reforzar mi sesión de aprendizaje.	4	4	4	
	Utilizo en la presencialidad un "portafolio digital docente" desde un ordenador o móvil.	4	4	4	
Organizador de tareas	Uso los marcadores para recordar con	4	4	4	

facilidad páginas web de mi interés.				
Organizo mis sesiones de aprendizajes usando aplicaciones como por ejemplo Google Calendar.	4	4	4	
Ordeno mis anotaciones, ideas, o nombres de algunas webs usando alguna herramienta digital. (Por ejm: Evernote)	4	4	4	


 Mg. GERMAN MARTIN GERMAN
 OSWALDO
 C.N.I. : 03311200

NOMBRE Y APELLIDOS
 FIRMA

Instrumento que mide la variable 02: ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA DOCENTE

Definición de la variable:

Conjunto de métodos aplicados por el docente de manera intencional, reflexiva y flexible, para el aprendizaje significativo de los estudiantes. (Henríquez y Arámburo, 2019)

Dimensión 1: ESTRATEGIA INSTRUMENTAL

Definición de la dimensión:

La primera dimensión se refiere al énfasis en la diversidad y novedad de trabajos evaluativos, así como la claridad en la calificación y la devolución de la actividad. (Zambrano, 2015)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Ambiente del salón de clase	Fomento la participación de los estudiantes en la presencialidad.	4	4	4	
	Tengo en cuenta las diferencias individuales de los estudiantes en la presencialidad.	4	4	4	
	Oriento el aprendizaje de mis estudiantes en la presencialidad manera respetuosa y amable.	4	4	4	
Información de la actividad de clase	Hago cumplir las normas de convivencia para el desarrollo de las clases presenciales.	4	4	4	
	Demuestro interés por el aprendizaje de sus estudiantes.	4	4	4	
	Informo oportunamente sobre las diversas actividades del área a mis estudiantes.	4	4	4	
Planificación didáctica	Presento el cronograma de las sesiones de aprendizajes y criterios de evaluación a mis estudiantes.	4	4	4	
	Explico a mis estudiantes el nivel de logro que deberán lograr al finalizar el área.	4	4	4	
	Formulo con claridad los criterios de evaluación para la mejor comprensión de mis estudiantes.	4	4	4	

Dimensión 2: ESTRATEGIA AFECTIVO - MOTIVACIONAL

Definición de la dimensión:

La segunda dimensión son aquellas estrategias relacionadas con la apertura a la experiencia, la seguridad, la confianza en sí mismo y el control emocional. (Zambrano, 2015)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Valoración de aprendizaje	Valoro los aportes de los estudiantes al desarrollo de mi área en la presencialidad.	4	4	4	

	Estimulo la comprensión y aplicación de lo aprendido de la evaluación a mis estudiantes en la presencialidad.	4	4	4	
	Estímulo la importancia del propósito en cada sesión de aprendizaje en las clases presenciales.	4	4	4	
Aprendizaje y Evaluación	Tomo decisiones a partir de la evaluación para reorientar el aprendizaje de los estudiantes	4	4	4	
	Los aprendizajes evaluados se relacionan con las competencias de mi área.	4	4	4	
	Registro las evidencias de mis estudiantes a través de un instrumento de evaluación.	4	4	4	
Clima en el aula	Mantengo la disciplina en las sesiones de aprendizaje en la presencialidad.	4	4	4	
	Logro un ambiente agradable en el desarrollo de mis clases.	4	4	4	
	Estímulo a los estudiantes al trabajo colaborativo en mis sesiones de aprendizajes.	4	4	4	

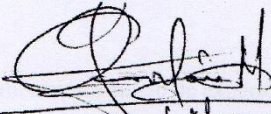
Dimensión 3: ESTRATEGIA COGNITIVA METACOGNITIVA

Definición de la dimensión:

La Tercera dimensión se refiere a las estrategias que permiten el desarrollo de la flexibilidad cognitiva, la argumentación, el establecimiento de hipótesis. (Zambrano,2015)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Recursos didácticos	Elaboro guías de aprendizaje o fichas para los estudiantes en la presencialidad.	4	4	4	
	Presento asuntos de actualidad en situaciones significativas en el desarrollo de mis sesiones de aprendizajes.	4	4	4	
	Promuevo el aprendizaje mediante la solución de problemas.	4	4	4	
Enseñanza-Estrategias	Adapto la enseñanza a los ritmos de aprendizaje de mis estudiantes respecto a la presencialidad.	4	4	4	
	Adeco las experiencias significativas de otros docentes en estrategias de aprendizaje en la presencialidad.	4	4	4	

	Uso otras formas de explicación cuando los estudiantes no entienden un tema en la presencialidad.	4	4	4	
Desarrollo integrador e investigador	Promuevo la integración con otras áreas.	4	4	4	
	Recurro a diferentes fuentes de información para el desarrollo de mi área.	4	4	4	
	Estímulo a mis estudiantes a la consulta de diversas fuentes de información para utilizarlo en la siguiente clase.	4	4	4	


 Mg. FERRÁN MARTÍN GERMAN
 OSWALDO
 DNI: 03311200

NOMBRE Y APELLIDOS
 FIRMA

1. Datos generales del Juez

Nombre del juez:	SILENE BAMOY APON PALACIOS
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	EDUCACION PRIMARIA
Institución donde labora:	I.E. N°15022 "JUAN PALACIOS PINTADO"
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	MAESTRIA EN INVESTIGACION Y DOCENCIA

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Cuestionario
Autor (a):	Pedro Marcial Moran Quispe
Objetivo:	Determinar la relación entre las herramientas digitales en aula y las estrategias de enseñanza docente en la presencialidad en una institución educativa.
Administración:	Maestría en Educación
Año:	2023
Ámbito de aplicación:	Institución educativa de Chulucanas
Dimensiones:	Tres
Confiabilidad:	Alfa de Cronbach
Escala:	Likert
Niveles o rango:	Ordinal
Cantidad de ítems:	27
Tiempo de aplicación:	21 al 31 de mayo del 2023

4. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento los siguientes cuestionarios, tomado como referencia de Cubillas Luyo (2020) y A Hurtado-Palomino (2021) con adecuación respecto a la presencialidad, de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.

RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

4: Alto nivel

3: Moderado nivel

2: Bajo Nivel

1: No cumple con el criterio

Instrumento que mide la variable 01: HERRAMIENTAS DIGITALES EN AULA

Definición de la variable:

Las herramientas digitales permiten utilizar el conocimiento y las destrezas relacionadas al desarrollo de elementos y procesos; haciendo uso de las destrezas, conocimientos, habilidades y aptitudes de los usuarios que permiten utilizar de manera eficaz y eficiente los instrumentos y recursos tecnológicos. (Cubillas, 2021)

Dimensión 1: RECURSOS TICS

Definición de la dimensión:

“Se considera a las Tics como el conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes contextos (texto, imagen, sonido), las cuales se desarrollan a partir de los avances científicos en áreas específicas como la informática y las telecomunicaciones” (Belloch, 2015).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Contenido multimedia	Utilizo WhatsApp para compartir información para reforzar las actividades en aula de mis estudiantes.	4	4	4	
	Utilizo YouTube para acceder a videos que me ayuden a reforzar el tema de mi clase o como recursos para compartir en aula.	4	4	4	
	Fomo parte de un grupo o comunidad docente donde comparten sus experiencias e ideas.	4	4	4	
Simuladores	Dicto mis clases a distancia usando aplicaciones como ZOOM o Google Meet u otro.	4	4	4	
	Dicto mis clases a distancia usando herramientas como WhatsApp o llamada Telefónica.	4	4	4	
	Realizo o comparto evaluaciones de mi área	4	4	4	

	mediante Google formularios, liveworksheets u otra herramienta digital.				
Actividades interactivas	Uso algún aplicativo de mensajería (WhatsApp Outlook, Yahoo, Gmail u otro) para enviar y recibir información de estudiantes y padres de familia.	4	4	4	
	Uso algún aplicativo de mensajería (WhatsApp, Outlook, Yahoo, Gmail u otro) para realizar consultas. (Especialista, coordinador pedagógico u otro)	4	4	4	
	Uso y participo de algún aplicativo de mensajería como foro o comunidad sobre temas educativos para compartir conocimientos e ideas para adecuarlos en el aula.	4	4	4	

Dimensión 2: COMPETENCIA DIGITALES

Definición de la dimensión:

Las competencias digitales se definen como un conjunto de habilidades que facilitan el uso de los dispositivos digitales, las aplicaciones de la comunicación y las redes para acceder a la información y llevar a cabo una mejor gestión de éstas. (UNESCO,2021)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Contenidos multimedia	Elaboro infografías haciendo uso de herramientas digitales o páginas web (Por ejemplo: Canva)	4	4	4	
	Elaboro videos o animaciones haciendo uso de herramientas digitales (Por ejemplo: Camtasia)	4	4	4	
	Elaboro mapas mentales o mapas conceptuales haciendo uso de herramientas digitales (Por ejemplo: Xmind)	4	4	4	
Simuladores	Reconozco sobre los simuladores educativos y su aplicación a las sesiones de aprendizajes.	4	4	4	
	Proyecto videos de simuladores en mis sesiones de aprendizaje. (Por ejemplo: Desde YouTube)	4	4	4	
	He creado o utilizado simuladores respecto a	4	4	4	

	un tema de mi área desde alguna página web.				
Actividades interactivas	Elaboro cuestionarios en línea (Internet) y los aplico en la presencialidad respecto al propósito de mi sesión de aprendizaje.	4	4	4	
	Elaboro juegos educativos por internet (Fichas, Crucigramas, Sopa de letras) para mis sesiones de aprendizaje.	4	4	4	
	Utilizo el proyector para transmitir alguna información en el aula para el desarrollo de la sesión de aprendizaje. (Por ejemplo: infografía, PPT, videos, juegos educativos u otro)	4	4	4	

Dimensión 3: TECNOLOGIA EDUCATIVA

Definición de la dimensión:

La Tecnología Educativa (TE) es un campo inherente a los procesos de enseñanza y aprendizaje contemporáneos, a partir del uso de recursos tecnológicos y estrategias de adecuación a los planes y actividades escolares. (Pérez, 2022)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Almacenamiento virtual	He recibido información acerca de cómo funciona el servicio llamado almacenamiento en la "nube".	4	4	4	
	Uso Google drive para guardar mis sesiones de aprendizajes o documentos escolares.	4	4	4	
	Uso aplicaciones desde mi celular para guardar información o archivos escolares.	4	4	4	
Páginas Web educativos	Uso presentaciones para mis sesiones de aprendizaje. (Por ejemplo: PPT, Prezi u otro)	4	4	4	
	Consulta algunas "bibliotecas virtuales" que me ayudarán a reforzar mi sesión de aprendizaje.	4	4	4	
	Utilizo en la presencialidad un "portafolio digital docente" desde un ordenador o móvil.	4	4	4	

Organizador de tareas	Uso los marcadores para recordar con facilidad páginas web de mi interés.	4	4	4	
	Organizo mis sesiones de aprendizajes usando aplicaciones como por ejemplo Google Calendar.	4	4	4	
	Ordeno mis anotaciones, ideas, o nombres de algunas webs usando alguna herramienta digital. (Por ejm: Evernote)	4	4	4	

Silene
 Mg. Silene Camoy Apon Palacios
 DNI... 03355359

NOMBRE Y APELLIDOS
 FIRMA

Instrumento que mide la variable 02: ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA DOCENTE

Definición de la variable:

Conjunto de métodos aplicados por el docente de manera intencional, reflexiva y flexible, para el aprendizaje significativo de los estudiantes. (Henríquez y Arámburo ,2019)

Dimensión 1: ESTRATEGIA INSTRUMENTAL

Definición de la dimensión:

La primera dimensión se refiere al énfasis en la diversidad y novedad de trabajos evaluativos, así como la claridad en la calificación y la devolución de la actividad. (Zambrano,2015)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Ambiente del salón de clase	Fomento la participación de los estudiantes en la presencialidad.	4	4	4	
	Tengo en cuenta las diferencias individuales de los estudiantes en la presencialidad.	4	4	4	
	Oriento el aprendizaje de mis estudiantes en la presencialidad manera respetuosa y amable.	4	4	4	
Información de la actividad de clase	Hago cumplir las normas de convivencia para el desarrollo de las clases presenciales.	4	4	4	
	Demuestro interés por el aprendizaje de sus estudiantes.	4	4	4	
	Informo oportunamente sobre las diversas actividades del área a mis estudiantes.	4	4	4	
Planificación didáctica	Presento el cronograma de las sesiones de aprendizajes y criterios de evaluación a mis estudiantes.	4	4	4	
	Explico a mis estudiantes el nivel de logro que deberán lograr al finalizar el área.	4	4	4	
	Formulo con claridad los criterios de evaluación para la mejor comprensión de mis estudiantes.	4	4	4	

Dimensión 2: ESTRATEGIA AFECTIVO - MOTIVACIONAL

Definición de la dimensión:

La segunda dimensión son aquellas estrategias relacionadas con la apertura a la experiencia, la seguridad, la confianza en sí mismo y el control emocional. (Zambrano,2015)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Valoración de aprendizaje	Valoro los aportes de los estudiantes al desarrollo de mi área en la presencialidad.	4	4	4	

	Estimulo la comprensión y aplicación de lo aprendido de la evaluación a mis estudiantes en la presencialidad.	4	4	4	
	Estímulo la importancia del propósito en cada sesión de aprendizaje en las clases presenciales.	4	4	4	
Aprendizaje y Evaluación	Tomo decisiones a partir de la evaluación para reorientar el aprendizaje de los estudiantes	4	4	4	
	Los aprendizajes evaluados se relacionan con las competencias de mi área.	4	4	4	
	Registro las evidencias de mis estudiantes a través de un instrumento de evaluación.	4	4	4	
Clima en el aula	Mantengo la disciplina en las sesiones de aprendizaje en la presencialidad.	4	4	4	
	Logro un ambiente agradable en el desarrollo de mis clases.	4	4	4	
	Estímulo a los estudiantes al trabajo colaborativo en mis sesiones de aprendizajes.	4	4	4	

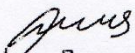
Dimensión 3: ESTRATEGIA COGNITIVA METACOGNITIVA

Definición de la dimensión:

La Tercera dimensión se refiere a las estrategias que permiten el desarrollo de la flexibilidad cognitiva, la argumentación, el establecimiento de hipótesis. (Zambrano,2015)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Recursos didácticos	Elaboro guías de aprendizaje o fichas para los estudiantes en la presencialidad.	4	4	4	
	Presento asuntos de actualidad en situaciones significativas en el desarrollo de mis sesiones de aprendizajes.	4	4	4	
	Promuevo el aprendizaje mediante la solución de problemas.	4	4	4	
Enseñanza-Estrategias	Adapto la enseñanza a los ritmos de aprendizaje de mis estudiantes respecto a la presencialidad.	4	4	4	
	Adeco las experiencias significativas de otros docentes en estrategias de aprendizaje en la presencialidad.	4	4	4	

	Uso otras formas de explicación cuando los estudiantes no entienden un tema en la presencialidad.	4	4	4	
Desarrollo integrador e investigador	Promuevo la integración con otras áreas.	4	4	4	
	Recurso a diferentes fuentes de información para el desarrollo de mi área.	4	4	4	
	Estímulo a mis estudiantes a la consulta de diversas fuentes de información para utilizarlo en la siguiente clase.	4	4	4	


 Mg. Silene Barroy Apón Palacios
 DNI: 03355359

NOMBRE Y APELLIDOS
 FIRMA


PERÚ

Ministerio de Educación

 Superintendencia Nacional de
Educación Superior Universitaria

 Dirección de Documentación e
Información Universitaria y
Registro de Grados y Títulos

REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
OJEDA GUERRERO, ROSA TARGELIA DNI 03353313	MAESTRA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA Fecha de diploma: 06/11/17 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 29/05/2010 Fecha egreso: 19/05/2012	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>
OJEDA GUERRERO, ROSA TARGELIA DNI 03353313	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 25/08/94 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN <i>PERU</i>
OJEDA GUERRERO, ROSA TARGELIA DNI 03353313	LICENCIADA EN EDUCACION LENGUA Y LITERATURA Fecha de diploma: 13/11/1995 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN <i>PERU</i>


PERÚ

Ministerio de Educación

 Superintendencia Nacional de
Educación Superior Universitaria

 Dirección de Documentación e
Información Universitaria y
Registro de Grados y Títulos

REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
APON PALACIOS, SILENE BAMOY DNI 03355359	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 01/07/2003 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD INCA GARCILASO DE LA VEGA ASOCIACIÓN CIVIL <i>PERU</i>
APON PALACIOS, SILENE BAMOY DNI 03355359	LICENCIADA EN EDUCACION PRIMARIA Fecha de diploma: 26/01/2004 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD INCA GARCILASO DE LA VEGA ASOCIACIÓN CIVIL <i>PERU</i>
APON PALACIOS, SILENE BAMOY DNI 03355359	LICENCIADO EN EDUCACION PRIMARIA Fecha de diploma: 26/01/2004 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD INCA GARCILASO DE LA VEGA ASOCIACIÓN CIVIL <i>PERU</i>
APON PALACIOS, SILENE BAMOY DNI 03355359	MAESTRA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION CON MENCIÓN EN INVESTIGACION Y DOCENCIA Fecha de diploma: 08/03/2013 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO <i>PERU</i>


PERÚ

Ministerio de Educación

 Superintendencia Nacional de
Educación Superior Universitaria

 Dirección de Documentación e
Información Universitaria y
Registro de Grados y Títulos

REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
FARFAN MARTINO, GERMAN OSWALDO DNI 03311200	MAGISTER EN ADMINISTRACION DE LA EDUCACION Fecha de diploma: 28/01/16 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 28/06/2013 Fecha egreso: 31/12/2012	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO PERU
FARFAN MARTINO, GERMAN OSWALDO DNI 03311200	LICENCIADO EN EDUCACION ESPECIALIDAD MATEMATICAS Fecha de diploma: 26/05/1909 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL DE PIURA PERU
FARFAN MARTINO, GERMAN OSWALDO DNI 03311200	BACHILLER EN INGENIERIA INDUSTRIAL Fecha de diploma: 15/12/1989 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL DE PIURA PERU
FARFAN MARTINO, GERMAN OSWALDO DNI 03311200	INGENIERO INDUSTRIAL Fecha de diploma: 02/02/1998 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL DE PIURA PERU
FARFAN MARTINO, GERMAN OSWALDO DNI 03311200	LICENCIADO EN EDUCACION MATEMATICA Fecha de diploma: 26/05/1998 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL DE PIURA PERU
FARFAN MARTINO, GERMAN OSWALDO DNI 03311200	LICENCIADO EN EDUCACION. ESPECIALIDAD: MATEMATICA Fecha de diploma: 26/05/1998 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL DE PIURA PERU
FARFAN MARTINO, GERMAN OSWALDO DNI 03311200	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 22/01/1997 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL DE PIURA PERU

5. Resultado de similitud del programa Turnitin.

s17

INFORME DE ORIGINALIDAD

14%	13%	3%	7%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	5%
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	3%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
4	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorioacademico.upc.edu.pe Fuente de Internet	<1%
6	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1%
7	repositorio.upao.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	repositorio.autonoma.edu.pe Fuente de Internet	<1%
9	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1%

6. Tabla de consistencia

Título: Herramientas digitales en aula y las estrategias de enseñanza docente en la presencialidad en una institución educativa secundaria Chulucanas, 2023					
Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores		
Problema General:	Objetivo general:	Hipótesis general:	Variable 1 independiente: Herramientas digitales		
¿Qué relación existe entre las herramientas digitales en aula y las estrategias de enseñanza docente en la presencialidad en una institución educativa?	Determinar la relación entre las herramientas digitales en aula y las estrategias de enseñanza docente en la presencialidad en una institución educativa.	Existe relación entre las herramientas digitales en aula y las estrategias de enseñanza docente en la presencialidad en una institución educativa.	Dimensiones	Indicadores	Escala de valores
			Recursos Tics	1. Medios sociales 2. Aplicaciones virtuales 3. Servicio de mensajería	
			Competencias Digitales	4. Contenidos multimedia 5. Simuladores 6. Actividades interactivas	
			Tecnología Educativa	7. Almacenamiento virtual 8. Páginas web educativos 9. Organizador de tareas	
Problemas Específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Variable 2 dependiente: Estrategias de enseñanza docente		
¿Qué relación existe entre las Herramientas digitales en aula y Estrategia instrumental en la presencialidad en una institución educativa?	Determinar la relación existe entre las Herramientas digitales en aula y Estrategia instrumental en la presencialidad en una institución educativa.	Existe relación entre las Herramientas digitales en aula y Estrategia instrumental en la presencialidad en una institución educativa.	Dimensiones	Indicadores	Escala de valores
			Estrategia instrumental	1. Ambiente del salón de clase 2. Información de la actividad de clase 3. Planificación didáctica	
			Estrategia afectivo-Motivacional	4. Valoración de aprendizaje 5. Aprendizaje y Evaluación 6. Clima en el aula	
¿Qué relación existe entre las Herramientas digitales en aula y Estrategia afectivo-Motivacional en una institución educativa de educación secundaria?	Determinar la relación existe entre las Herramientas digitales en aula y Estrategia afectivo-Motivacional en una institución educativa de educación secundaria.	Existe relación entre las Herramientas digitales en aula y Estrategia afectivo-Motivacional en una institución educativa de educación secundaria.	Estrategia cognitiva metacognitiva	7. Recursos didácticos 8. Enseñanza-Estrategias 9. Desarrollo integrador e investigador	Ordinal
¿Qué relación existe entre las Herramientas digitales en aula y Estrategia cognitiva metacognitiva en una institución educativa de educación secundaria?	Determinar la relación existe entre las Herramientas digitales en aula y Estrategia cognitiva metacognitiva en una institución educativa de educación secundaria.	Existe relación entre las Herramientas digitales en aula y Estrategia cognitiva metacognitiva en una institución educativa de educación secundaria.			
Diseño de investigación:		Población y Muestra:	Técnicas e instrumentos:		Método de análisis de datos:
Enfoque: cuantitativo Tipo: Aplicada Método: Diseño No experimental Diseño: descriptivo- correlacional		Población: Los docentes del nivel secundario de la I.E Muestra: 60	Técnicas: Encuesta Instrumentos: Cuestionario		Descriptiva: Tablas de frecuencias. Inferencial: Prueba de Normalidad-Rho de Spearman



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

ESCUELA PROFESIONAL DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, LOPEZ KITANO ALDO ALFONSO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO de la escuela profesional de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Herramientas digitales en aula y las estrategias de enseñanza docente en la presencialidad en una institución educativa secundaria Chulucanas, 2023

", cuyo autor es MORAN QUISPE PEDRO MARCIAL, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 14.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 28 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
LOPEZ KITANO ALDO ALFONSO DNI: 09754852 ORCID: 0000-0002-2064-3201	Firmado electrónicamente por: ALOPEZKI el 31-07- 2023 12:15:21

Código documento Trilce: TRI - 0625743